hi-Tech КОЛЛЕКТИВНЫЙ ЦИФРОВОЙ РАЗУМ

МОЙ КОМПЬЮТЕР

Подписной индекс 35327

№19 (523)



Грабли в магазине

«Подводные камни» покупки компьютера в розничной сети. Инструкция пользователя супермаркета. 10

МОБИЛЬНЫЙ АПТУДЕЙТ



Как за пять минут обновить видеодрайвер для ноутбука, если нет его от производителя? 13

ВЕТЕРАНЫ — В БОЙ!



Хотите поиграть в любимые старые ПК-шные игры на мобилке? Мы знаем как! 21

LENNY`ВЫЙ ЛИНУКС



Пятое пришествие патриарха Debian — прародителя более 100 дистрибутивов. 26

ISSN 1819-8708

9 771819 870009

ПРИЗОВЫЕ МАРАФОНЫ!!!

Уважаемые читатели!
Наши авторы пишут для вас, поэтому мы решили с Вашей помощью лучших авторов награждать призами.
Выберите статью, которая вам понравилась!!!
Ваша активность будет также вознаграждена призом!!!

«АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ»

Условия участия

- Проставьте по 10-балльной шкале оценки всем статьям, указанным в содержании (стр.5).
- Вырежьте из журнала корешок содержания, заполните его с обратной стороны и направьте почтовым письмом в редакцию.
- В конкурсе участвуют все корешки, присланные в редакцию, но не более одного корешка на один номер от одного читателя. Присланные четыре корешка за месяц увеличивают шансы на победу в четыре раза!!!
- В розыгрыше не участвуют корешки, присланные электронной почтой или факсом.
- Розыгрыш призов будет происходить раз в квартал.
- Разыгрываются призы: первый приз — видеокарта ZOTAC GeForse 9600GT AMP!, два вторых приза — наушники, три третьих приза — книжные новинки на компьютерную тематику.
- Редакция не осуществляет отправку призов победителям почтой.

«ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ МЕСЯЦА»

Условия участия

- Розыгрыш призов проводится начиная с мая 2008 года.
- В конкурсе участвуют все статьи, указанные в содержании номера.
- Сотрудники редакции не принимают участия в розыгрыше призов.
- Баллы, проставленные читателями статье, суммируются и делятся на количество проголосовавших.
- Письма принимаются на протяжении 2 недель следующего месяца после выхода последнего номера журнала предыдущего месяца.
- Рейтинг статей публикуется ежемесячно.
- Подсчет баллов проводится в редакции в присутствии юриста.
- Призы победителю или официальному представителю победителя вручаются в редакции.
- Редакция не осуществляет отправку призов победителям почтой.

Призовой марафон!!!

Конкурс «Лучшая статья месяца»

Спонсор призового фонда конкурса авторов компания ZOTAC® It's Time to Play

Главный приз – Видеокарта ZOTAC GeForce 9800 GTX



Розыгрыш призов среди самых активных читателей!!!!

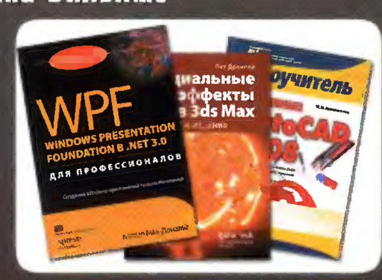
Первый приз
видеокарта ZOTAC GeForce 9600GT AMP! от компании Zotac



Вторые призы
Наушники с микрофоном для компьютера



Третьи призы
Книжные новинки от Издательской группы Диалектика-Вильямс



Розыгрыш проводится 1 раз в квартал



29.09-06.10.2008

№19



СОДЕРЖАНИЕ

Андрей ЕВДОКИМОВ
10 **Грабли в магазине**
«Подводные камни» процесса покупки компьютера в супермаркете.

Bateau
13 **Мобильный аптудейт**
Как обновить видеодрайвер для ноутбука.

Максим ДЕРКАЧ aka Astra
14 **Платиновая сорокапятка**
Завершаем обзор чипсетов под сокет LGA775.

Parad0x
18 **Надстройки и настройки**
Надстройки и расширения браузера Internet Explorer.

Алексей «CyberAdmin» СЕРДЮКОВ
21 **Ветераны – в бой!**
Игровой эмулятор для мобилок ScummVM.

Сергей УВАРОВ
24 **Полезная софтинка. Выпуск 131**
Менеджер деинсталляции, бесплатный архиватор, отправка SMS с ПК.

Сергей «grinder» ЯРЕМЧУК
26 **Lenny'вый Линукс**
Обзор линуксового дистрибутива Debian 5.0.

Bateau
28 **Переменная облачность**
Обзор игры «S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо».

1
2
3
4
5
6
7
8

Условия конкурса «Активно везучий читатель» и «Лучшая статья» читайте на странице 4.

ОНЛАЙН

Новый сервис Amazon.com

Компания **Amazon.com**, владеющая одноименным интернет-магазином, планирует открыть онлайновый сервис по доставке контента. Основная цель новой инициативы заключается в том, чтобы предоставить разработчикам и поставщикам контента возможность распространять свои материалы на высокой скорости с минимальными задержками. Обозреватели сравнивают будущую платформу Amazon.com с сетью географически распределенных серверов компании *Akamai*, на которых размещаются зеркала сайтов клиентов. Специальная система автоматически определяет, какой из серверов находится ближе всего к узлу, отправившему запрос, и передает информацию по наиболее короткому и быстрому маршруту. В результате минимизируется время передачи данных и, соответственно, ускоряется процесс загрузки веб-страниц или файлов.

Платформа Amazon.com, пока не получившая определенного названия, в настоящее время находится на стадии закрытого тестирования. Предполагается, что сервис позволит подписчикам службы *Amazon Simple Storage Service (S3)*, предназначенной для хранения данных, распространять контент по запросу с максимальной эффективностью. Расценки на использование новой платформы пока не уточняются. В компании Amazon.com отмечают лишь, что сервис должен заработать ближе к концу текущего года. Стоит добавить, что новая платформа Amazon.com станет дальнейшим развитием концепции «вычислительных облаков» (Cloud Computing). Современным примером «облака» можно считать упомянутую службу S3, позволяющую арендовать необходимый объем дискового пространства на серверах в Интернете.

Источник: www.compulenta.ru

Обвинение президенту

Организация **Electronic Frontier Foundation** (EFF), специализирующаяся на защите гражданских свобод в виртуальном пространстве, подала в суд на администрацию президента США и Агентство национальной безопасности (NSA). От имени клиентов оператора AT&T правозащитники обвиняют органы власти в незаконном прослушивании телефонов, отслеживании электронной переписки и наблюдении за гражданами США с помощью других средств телекоммуникации без разрешения суда.

Личные обвинения в нарушении конституции были предъявлены президенту Джорджу Бушу-младшему, вице-президенту Дику Чейни, главе администрации вице-президента Дэвиду Эддингтону, бывшему министру юстиции Альберто Гонзалесу и еще 100 представителям государственного аппарата. EFF требует прекратить незаконное наблюдение NSA за американцами и призвать к ответу представителей правительства, предоставивших агентству антиконституционные полномочия. Кроме того, организация настаивает на уничтожении всех данных, полученных NSA в ходе наблюдения.

Адвокаты EFF представили в качестве доказательства документы, переданные им бывшим инженером AT&T Марком Клейном. Согласно этим документам, AT&T переправляла данные об интернет-трафике в особый штаб NSA в Сан-Франциско. Эти же доказательства используются в коллективном иске абонентов AT&T против оператора.

Напомним, в этом году Конгресс США принял закон, гарантирующий неприкосновенность американским операторам связи в исках о незаконном внутреннем наблюдении. EFF оспаривает конституционность этого закона; тем временем судебные разбирательства, в которых ответчиками выступают провайдеры телекоммуникационных услуг, приостановлены.

Источник: www.compulenta.ru

Супербольшая картинка

На выставке *IBC 2008* в Амстердаме японская телекомпания **NHK** представила доклад о будущем цифрового видео — технологии *Super Hi-Vision Technology* (SHV).

Напомним, Super Hi-Vision Technology предусматривает создание сверхвысокого разрешения 7680×4320 пикселей, что в 16 раз превышает показатели современных HTDV-систем. По мнению NHK, формат SHV, который откроет новую эру цифровых развлечений, будет доступен пользователям уже в 2020 году. На данный момент создатели SHV пытаются показать, что этот проект не останется всего лишь мечтой и его вполне реально воплотить в жизнь в будущем. В серии демонстраций, которые проходили в рамках выставки IBC 2008, стоит отметить 22-минутное шоу с «живой» видеотрансляцией. Видеопоток сверхвысокой четкости был сжат с помощью кодека MPEG2 и доставлялся по высокоскоростному оптоволоконному кабелю. В отличие от аналогичной демонстрации в прошлом году, когда система SHV включала пары 4 Мп сенсоров, новый прототип использовал 8 Мп сенсоры. Отличительной чертой демонстрационного стенда стал прототип 22.2-канальной аудиосистемы. Одна минута мультимедийного потока с SHV-видео и 22.2-канальным звуком в несжатом виде займет на жестком диске 194 Гб. Конечно, передача таких огромных объемов информации предъявляет слишком высокие требования к пропускной способности сетей. Поэтому идеологи Super-Hi Vision особое внимание уделяют разработке более эффективных кодеков.

Источник: www.3dnews.ru

Интернет в трех измерениях



Австралийская компания **ExitReality** представила бесплатный поисковый плагин для веб-браузеров, который позволяет просматривать обычные сайты в виде трехмерного пространства. Основатель ExitReality Дэнни Стефаник заявил, что раньше трехмерное интернет-пространство было доступно только игрокам многопользовательских онлайновых игр, таких как Second Life или World of Warcraft. Плагин ExitReality, по его словам, предлагает нечто большее — представление всей глобальной сети в трех измерениях. Например, с помощью нового плагина можно оформить учетную запись в социальной сети в виде виртуальной квартиры, а ссылки на страницы «друзей» будут выглядеть как двери, ведущие в соседние помещения. Новостные ленты могут выглядеть как уличная панорама с заголовками новостей на «рекламных щитах» и тематическими разделами в виде переулков. Подобным же образом сайт YouTube может быть представлен как кинотеатр, где антропоморфный аватар пользователя соседствует с аватарами других пользователей, просматривающих тот же контент. По словам Стефаника, ExitReality делает обозревание Интернета менее изолированным. По мнению основателя ExitReality, трехмерные эффекты будут способствовать тому, что пользователи станут проводить больше времени на тех страницах, где они прежде не задерживались более двух-трех минут. Компания ExitReality планирует осуществлять коммерческое применение бесплатного плагина по примеру Google — с помощью рекламы.

Источник: www.compulenta.ru

ПРОГРАММЫ

Операционка Mandriva для нетбуков

Компания **Mandriva** сообщила о выпуске одноименной операционной системы, получившей приставку *Mini* и адаптированной для использования на нетбуках.

Поскольку нетбуки не могут похвастать рекордной вычислительной мощью, платформа Mandriva Mini создавалась с учетом функциональных особенностей нетбуков. Новая операционная система, в частности, оптимизирована для работы с флэш-памятью и характеризуется полной поддержкой сетевых возможностей (Wi-Fi, 3G-телефония). Разработчики также выделяют уменьшенное время загрузки и небольшой размер ОС.

Интерфейс платформы Mandriva Mini адаптирован для небольших экранов с диагональю до 10-11 дюймов. В состав операционной системы включены основные мультимедийные кодеки для воспроизведения аудио- и видеоматериалов, кроме того, присутствуют улучшенные средства управления питанием, позволяющие повысить время автономной работы компьютера от аккумуляторной батареи. Операционная система Mandriva Mini может использоваться на всех ключевых платформах для нетбуков, в том числе Intel Atom.

Источник: www.compulenta.ru

Билл Гейтс снова богат

Соучредитель компании **Microsoft** Билл Гейтс снова признан самым богатым человеком США по версии журнала Forbes. Напомним, в весенней редакции списка четырехсот са-



мых богатых жителей Америки он уступил лидерство известнейшему инвестиционному барону Уоррену Баффету (Warren Buffet). Состояние Гейтса оценивается в $57 млрд, в то время как его ближайший преследователь Баффет имеет в своём распоряжении $50 млрд. Партнер Билла Гейтса Пол Аллен (Paul Allen) с состоянием $16 млрд занимает двенадцатое место, а харизматичный Стив Баллмер (Steve Ballmer) дополняет команду Microsoft с шестнадцатой позицией и состоянием $15 млрд. Интересно отметить также других известных «айтишников», попавших в первую двадцатку. Основатель и генеральный директор компании Oracle Лари Эллисон (Larry Ellison), состояние которого составляет $27 млрд, замыкает первую тройку. Майкл Делл (Michael Dell), владелец одноименной компании, занял одиннадцатую позицию — его состояние оценивается в $17.3 млрд. Соучредители Google Сергей Брин (Sergey Brin) и Ларри Пэйдж (Larry Page) имеют $15.9 и $15.8 млрд соответственно и занимают тринадцатое и четырнадцатое места.

Источник: www.3dnews.ru

Утечка конфиденциальной информации

На некоторых дисках восстановления (Recovery DVD), поставляющихся вместе с ноутбуками **Asus**, пользователи обнаружили странные файлы, которые вряд ли произ-



водитель мог записать преднамеренно. Информация о файлах поступила от одного из владельцев портативных компьютеров Asus, который, вставив Recovery DVD в оптический привод, получил предупреждение от антивирусной программы о наличии на носителе «крэка» для снятия защиты архиватора WinRAR. Дальнейший анализ содержимого DVD показал, что на нем присутствуют конфиденциальные документы Microsoft, которые софтверный гигант рассылает производителям, а также внутренние документы самой Asus. На диске, в частности, обнаружилась презентация Asus в формате PowerPoint с описанием серьезных проблем, выявленных компанией. Факт наличия на носителях Recovery DVD документов Asus, включая исходники некоторых приложений компании, подтверждают и другие владельцы ноутбуков этого производителя. Представитель Asus принес извинения пользователям, заметив, что компания проведет внутреннее расследование. Объяснить, каким образом конфиденциальные файлы могли попасть на диски восстановления, в Asus не смогли.

Источник: www.compulenta.ru

ТЕХНОЛОГИИ

Фальшивые флэшки

В условиях, когда общемировой рынок флэш-памяти испытывает спад, в Китае появилось огромное количество поддельной флэш-памяти типа NAND. Многие подделки промаркированы, как микросхемы производства Samsung. Большая часть фальшивок, которые выполнены, как готовые продукты известных марок, даже не имеют кристалла внутри корпуса. Поддельные микросхемы продаются по исключительно низким ценам и поэтому существенно подрывают рынок. Вероятно, больше все-

го от наплыва подделок пострадает Samsung. Распространение фальшивых изделий дополнительно ухудшит и без того сложную ситуацию с флэш-памятью, которая, по мнению аналитиков, не улучшится, по крайней мере, до конца года. Но потребителей электронной продукции больше волнует другой вопрос — не окажется ли в очередной приобретенной новинке «память», выпущенная по прогрессивной китайской технологии, без полупроводникового кристалла внутри?

Источник: www.ixbt.com

MSI Wind U91 и U120: нетбуки второй волны

В то время как одни производители делают только первые шаги на бурно развивающемся рынке нетбуков, другие уже активно продвигают новые поколения своих продуктов. Например, тайваньская компания **MSI** готовит замену своим нетбукам первой волны *Wind U90* и *U100*. На смену U90 придет модель U91, которая также будет оснащаться 8.9-дюймовым дисплеем, а наследницей U100 станет 10.2-дюймовая модель под именем U120. Ключевой особенностью новинок будет модуль 3.5G HSDPA, который обеспечит высокоскоростной мобильный доступ в Интернет. Кроме того, инженеры MSI рассматривают возможность использования двухъядерных процессоров Intel Atom — но если при этом время автономной работы не удастся довести до приемлемого уровня, то нетбуки по-прежнему будут оснащаться традиционными одноядерными чипами. Лин отметил, что переход на двухъядерные процессоры намечен на 2009 год. Ожидается, что новые нетбуки MSI появятся в продаже к концу года.



Источник: www.3dnews.ru

Гнать или не гнать, вот в чем вопрос

Сначала в **Intel** всерьез рассматривали возможность разгона только старшей модели линейки на базе архитектуры Nehalem, *Core i7 965 XE*. Это планировалось сделать на уровне BIOS системных плат партнеров компании. Производителям предлагалось оставить доступной настройку частоты системной шины, памяти, множителя лишь в том случае, когда плата определяла, что в нее установлен такой процессор. Для младших же моделей, Core i7 940 и 920, данная функция должна была быть недоступной. Сейчас, в результате настойчивых просьб производителей системных плат, Intel сжалилась и позволила модифицировать BIOS таким образом, чтобы сделать настройки частот и множителей доступными для всех владельцев Nehalem. Однако не стоит радоваться — разгон Core i7 будет далеко не простым, поскольку дополнительное ограничение на него будет накладываться синхронизацией напряжения питания памяти и процессора.

Источник: www.ixbt.com

HP «всё в одном»

Компания **HP** активно развивает свое направление по производству ПК класса «всё в одном». Последнее обновление представлено серией *TouchSmart IQ800*, включающей в себя модели TouchSmart IQ804 и IQ816. Обе они оснащены 25.5-дюймовым дисплеем с разрешением 1920×1200 и поддержкой сенсорного ввода.



Ключевое отличие между моделями заключается в примененной мобильной платформе. TouchSmart IQ804 построен на базе предыдущей версии Intel Centrino (процессор Core 2 Duo T5850, 2.16 ГГц, с FSB 667 МГц и 2 Мб кэш-памяти L2), тогда как TouchSmart IQ816 использует уже Centrino 2 (процессор Core 2 Duo T8100, 2.1 ГГц, с FSB 800 МГц и 3 Мб кэш-памяти L2). Кроме того, в младшей модели применен графический ускоритель GeForce 9300M GS, в то время как в старшей — GeForce 9600M GS. Также особенностью TouchSmart IQ804 является наличие привода Blu-ray. IQ804 должен появиться в продаже начиная с 21 сентября по цене 1899 долларов (цена для США), IQ816 выйдет тремя неделями позже и будет стоить $2099.

Источник: www.ixbt.com

МОБИЛЕ

Google-Phone — ставка на мобильный Интернет

Интернет-гигант **Google** и оператор-партнер **T-Mobile** представили первый коммуникатор на базе открытой мобильной платформы Android 23 сентября в Нью-Йорке. Коммуникатор G1, он же *Google-Phone*, производимый тайваньской компанией **HTC**, стал прямым вызовом мировому господству финской Nokia на рынке мобильных телефонов и популярности iPhone. Хотя некоторые пользователи прототипов G-Phone утверждают, что новинка на самом деле не очень революционна. Основной ставкой Google в этом противостоянии является мобильный Интернет. В прошлом году Google объявил о создании консорциума Open Handset Alliance, в который вошли производители мобильных телефонов и провайдеры, пожелавшие объединить усилия в поисках инновационных решений для мобильных пользователей

Управление мобильником с помощью мысли

В ходе выставки *CTIA Wireless IT & Entertainment 2008* компания **NeuroSky** представила прототип системы управления мобильным телефоном с помощью мысли — такую себе альтернативу человеческим пальцам. По внешнему виду устройство напоминает обычные наушники и состоит из следующих частей: сенсор для считывания волн мозговой активности и модуль обработки полученной информации. Считывая альфа- и бета-волны, система анализирует активность деятельности мозга. Полученные данные могут отображаться на экране мобильного устройства. В свою очередь, данные мозговой активности проходят обработку специальным ПО. Интересно отметить, что технологии обработки и считывания этой специфической информации базируются на опыте медиков, работающих в этой сфере. По словам представителей компании, главная цель NeuroSky — сделать подобные системы эффективными и доступными для массового потребителя. Продемонстрированный в ходе CTIA Wireless IT & Entertainment 2008 прототип, конечно, пока не может похвастаться богатой функциональностью. Наиболее интересная из уже реализованных возможностей — мысленное управление персонажем в мобильной игре. Тем не менее, в будущем NeuroSky планирует разработать и выпустить на рынок системы управления не только мобильными устройствами, игровыми консолями, но и домашней электроникой — медиацентрами, ТВ. Будем надеяться, что случится это совсем скоро.

Источник: www.3dnews.ru

Интернета. Частью общего плана стало придание Android статуса открытой платформы. Это означает, что любой разработчик может создавать приложения на ее базе. Подобное сообщество было сформировано вокруг iPhone, чья программная база является собственностью Apple. Тем не менее все желающие могут создавать приложения для популярного гаджета. Принципиальным отличием является тот факт, что все приложения для iPhone распространяются только через онлайновый магазин iTunes, тогда как приложения для G1 пользователи смогут скачать из множества источников. Это не помешает, однако, Google, T-Mobile и HTC создать некую централизованную коллекцию разработок. Ожидается, что новое устройство появится в продаже в США уже в следующем месяце, а в Европе — к рождественским каникулам. Цена его предположительно составит 199 долларов.

Источник: www.compulenta.ru

Уличные утилизаторы мобильных телефонов

Проведя опрос, компания **Nokia** выяснила, что лишь 3% владельцев сотовых телефонов отправляют свои устаревшие устройства на переработку, а 50% респондентов даже не подозревали о возможности утилизации вышедших из строя мобильников. Поэтому Nokia хочет создать сеть автоматизированных утилизационных стоек Integrated Nokia Kiosk (INK). Терминалы INK являются первыми сервисными автоматами, сочетающими возможность утилизации и ремонта устройств. Для того чтобы воспользоваться услугами терминалов INK, клиентам достаточно выполнить ряд нехитрых операций, руководствуясь инструкциями, которые появляются на сенсорном экране, и оставить свой телефон для переработки или обслуживания. Ранее покупатели могли утилизировать свои старые мобильные телефоны в пунктах розничной торговли. Опрос, проведенный Nokia, показал также, что 44% владельцев сотовых телефонов просто хранят неиспользуемые устройства дома, а 4% старых телефонов отправляются на свалки.

Источник: www.compulenta.ru

Гибрид SIM-карты и DVD-диска

Казалось бы, что может быть общего между SIM-картой и диском формата DVD? Компания **Gemalto** решила ответить на этот вопрос, добавив миниатюрный DVD-диск к пластиковой карте, к которой крепится новый SIM-чип. Благодаря этому операторы мобильной связи смогут предоставлять пользователю до 50 Мб программного обеспечения для связи, а также различной документации в электронном виде без необходимости оснащения стартового пакета дополнительным диском. Три года назад аналитики пророчили будущее SIM-картам большой емкости. Gemalto тогда не осталась в стороне, и в ноябре 2005 года объявила, что будет поставлять для оператора France Telecom SIM-карты с объёмом 128 Мб. К сожалению, отсутствие стандартизированного интерфейса для соединения с компьютером, а также контента, которому необходима была такая ёмкость для хранения, не дали проекту закрепиться на рынке. Последовавшее позже принятие стандарта высокоскоростного обмена данными с SIM-картами также не улучшило ситуацию, поскольку лишь несколько компаний проявило к нему интерес.



Источник: www.3dnews.ru



Грабли в магазине

Андрей ЕВДОКИМОВ

В эпоху развитого капитализма за спинами завмагов и продавцов не маячит тень вездесущего ОБХСС, поэтому каждому покупателю нужно понять одну простую истину — никто, кроме нас самих, за наши права бороться не будет. Давайте же поговорим о том, как реализовать свое право на покупку качественного компьютера.

Еще не так давно покупка компьютера была чем-то сакральным, почти языческим ритуалом. Сперва надо было разыскать среди своих знакомых (или среди знакомых своих знакомых) человека, который бы хорошо разбирался во всех этих железяках. Затем его нужно было задобрить, выслушать краткую лекцию о глупых чайниках, подтвердить, что ты — такой же чайник, как и все, но честно-честно будешь стараться стать продвинутым юзвером. В итоге гуру проникался проблемой, помогал с подбором конфигурации и еще сильнее помогал с поисками комплектующих по наиболее низкой цене. В крайнем случае, предлагал «надежную фирму», где все необходимое могли собрать и без его помощи... Ну, если нашего гуру в тот момент не особо мучила жажда.

Сейчас же (смею надеяться, не в последнюю очередь благодаря МК. — *Прим. ред.*) покупатель компьютера уже более-менее знает, что ему нужно от нового системника, да и цены по большей части выровнялись. Но знать, что тебе нужно, мало. Нужно еще суметь это купить. Причем, в приличном состоянии.

Готовьтесь, сейчас вы узнаете много интересного о «подводных камнях» процесса покупки компьютера в большом магазине.

ХОЧУ КУПИТЬ СИСТЕМНЫЙ БЛОК В СУПЕРМАРКЕТЕ

Во многих супермаркетах электроники продавцам отдела ПК тестовых системников не выделяют. Куда продавцам деваться? В принципе, некуда, но важнее другое — куда деваться нам, покупателям? Как не вляпаться и не купить такой «обкатанный» аппарат? Как узнать, системник тестовый или новый, гоняли его продавцы в хвост и в гриву или распечатали заводскую коробку только час назад? Ответ на этот вопрос может избавить вас от многих проблем в будущем.



Системник в таком виде вам, конечно, никто предлагать не будет (замечательный «моддинг» http://forum.toribash.com/showthread.php?t=13282)

Вы знаете, как продавцы проверяют монитор перед продажей? Процесс очень прост, его подключают к одному из системников, стоящих на прилавке. Как правило, на этом компьютере складывают какие-то видеофайлы, ставят нужные кодеки, отбирают картинки — в общем, делают из него «базу» для проверки монитора. Подготавливать заново все это хотя бы раз в неделю никому не хочется. Не то чтобы так сложно, просто других дел всегда хватает. А в итоге на одном системнике проверяются сто-двести-триста мониторов. Иногда доходит даже до расшатывания разъема в корпусе видеокарты. Потом в качестве рабочей лошадки выбирается новый системник, а тестовый продается.

В первую очередь имеет смысл присмотреться к разъему видеокарты. Следы многократного подключения-отключения монитора есть? Присмотритесь, об изношенности аппарата красноречиво говорят царапины, потертости на металлической обойме разъема, замусоленный пластмассовый торец.

Обычно к тестовому системнику подключены разветвители видеосигнала всего отдела ПК — все мониторы, которые стоят на прилавке, показывают картинку с тестового системника. Другими словами, системник работает с утра до вечера.

Как еще можно определить **заезженный системник**?

Перед покупкой полезно взглянуть на верхнюю часть задней стенки системного блока — там обычно видна решетка вентилятора блока питания. Пыли нет? Радоваться рано. Смотрим вглубь, за решетку, на лопасти вентилятора. Если лопасти вентилятора блока питания покрыты пылью — системник работал в отделе не меньше двух недель. Причем лучше сразу разглядывать именно лопасти вентилятора, а не защитную решетку. Решетка перед продажей легко вытирается тряпкой, а вот к лопастям доступ крайне затруднен.

Еще одна болезнь системников из супермаркета — **загнанные DVD-приводы**. Все продавцы и грузчики магазина бегают в отдел ПК записывать диски. Причем такие машины-писалки пишут диски с утра и до вечера. Две-три тысячи записанных дисков — не предел.

НАРОД ДОЛЖЕН ЗНАТЬ!

С бытом супермаркета я знаком не понаслышке — работал в отделе ПК продавцом-консультантом. Уволился не в последнюю очередь из-за того, что втюхивать покупателям затасканную машину руки не поднимались, а продавать товар надо кровь из носу.

По ходу работы общался с продавцами магазинов-конкурентов — то они заглядывали к нам, то мы к ним. Картина наблюдалась примерно та же.

Впрочем, конкретные названия компаний я по понятным причинам называть не буду.

Эта статья — крик души продавца. Вечные проблемы с тестовыми системниками сидят в печенках. Быть может, после прочтения статьи начальство супермаркетов таки начнет выдавать продавцам тестовые системники?



Если привод активно использовали, это видно невооружённым глазом

Как узнать, работал ли привод «на убой»? Очень просто. Приемный лоток рабочей лошадки банально поцарапан. Для сравнения достаточно открыть два приемных лотка — новый и тот, куда опускали пару сотен дисков. Микроскоп не понадобится — царапины видны невооруженным глазом. В магазине отношение к машине-писалке наплевательское, потому царапины неизбежны.

Царапины или пыль — обязательно что-то, да найдется. Пыли в новых приводах нет, это аксиома. В заюзанных приводах в закоулках конструкции приемного лотка пыли собирается прилично. Тем более, что используется этот системник не дома, а в большом магазине, где пыли хватает всегда, да и руки не все регулярно моют. Выдуть пыль изо всех закутков, конечно, можно, но продавцы таким героизмом не отличаются. Проще найти покупателя, который видит компьютер впервые и о пыли в приводе DVD слыхом не слыхивал.

Еще лучше, если системник снабжен декоративными дверцами поверх приемного лотка DVD-привода. Следует рассмотреть места соприкосновения внешней панельки лотка DVD-привода и внутренней поверхности декоративной дверцы. Если найдутся характерные следы дверцы на панельке лотка — DVD-привод активно использовался в качестве писалки фильмов для всего персонала магазина.

Напоследок полезно сверить название товара на ценнике с названием на наклейке, которая обязана быть как на системнике, так и на упаковке. Название товара на кассовом чеке сверять с названием товара нужно до последней буковки.

Зачем такие перестраховки? Во-первых, вернуть товар, название которого с названием на чеке не совпадает, не получится. Во-вторых, в торговле есть понятие *«пересорт»*. Что это такое? Объясню «на пальцах»: товар с названием ТОВАР-111 с ценой 100 рублей по ошибке продают вместо товара под названием ТОВАР-1111 по цене 50 рублей. За отделом числится непроданный ТОВАР-111 по цене 100 рублей. В наличии имеется ТОВАР-1111 по цене 50 рублей. Куда бедному продавцу деваться? Верно, продать товар ценой в 50 рублей под видом товара ценой в 100 рублей.

Покупатель, не шибко разбирающийся в тонкостях конфигураций ПК, особенно если производители комплектующих используют свою маркировку, слабо связанную с используемыми чипами (а тут и я иногда путаюсь. — *Прим. ред.*), может запросто переплатить за «пересорт» не 50 виртуальных рублей, а 500 гривен. С системниками в супермаркетах такие случаи не редкость. Будьте бдительны!

ХОЧУ КУПИТЬ НОУТБУК В СУПЕРМАРКЕТЕ

На что обратить внимание перед тем, как отсчитать свои кровные за понравившуюся модель? Сейчас попробуем разобраться.

Вы знаете, как в супермаркете продавцы выключают ноутбуки? Увидеть это очень просто — надо дождаться, пока охранники начнут выгонять последних покупателей перед закрытием магазина, стоя напротив отдела ПК и разглядывая утюги, пылесосы или что там окажется напротив отдела ПК в конкретном магазине. Смотрите на утюг, а краем глаза (можно в отражении на утюге) следите за продавцами из соседнего отдела.

Выключать вручную двадцать-тридцать ноутбуков? Плюс тридцать-сорок мониторов... А домой когда? К утру? Нет, так не пойдет! Выключаются все ноуты одним махом — общим рубильником отдела ПК. Батарей в ноутах нет — продавцы их снимают от ворья подальше.

В итоге, если ноутбук простоял в магазине месяц-другой, покупать его я бы не стал. Почему? Дело тут даже не в «убитой в хлам» операционной системе, ее переустановка не составит труда. Но месяц простоя в магазине равен тридцати выключениям ноутбука общим рубильником. Причем **нестандартные выключения** — это еще полбеды. Смотрите сами.

Как продавцу проверить работоспособность наушников? Клиент стоит над душой, трясет перед носом пачкой денег и хочет купить самые дорогие наушники в отделе. Наушники лежат в отделе уже полгода, получили статус «камня», начальство требует «камни» продавать, а клиент не хочет покупать, пока не проверит, работают ли наушники. В таких слу-



Такой ноутбук вы тоже не купите, но в том-то и дело, что всё может быть в порядке только на первый взгляд



Изношенность разъёма USB на первый взгляд определить сложно. Но можно



Аудиоразъёмы «выдадут» тестовый ноутбук со светлым корпусом (по характерным следам от пальцев), но на тёмном даже после года активного использования ничего подозрительного не заметишь

чаях их подключают к первому попавшемуся ноутбуку. В нормальный день в не самом захудалом супермаркете продается с десяток наушников. Все проверяются... Правильно! На одном ноутбуке.

Кроме наушников, проверяются флэшки, принтеры, сканеры, колонки, микрофоны и тому подобные мелочи. В отделе два-три продавца. И все на одном ноуте. Винить продавцов не в чем. Начальство обещает им предоставить тестовый ПК еще с момента открытия магазина. Не станет же продавец за свои деньги покупать машину для проверки всякой мелочевки!

Помогают и девочки из соседнего отдела мобилок и фотоаппаратов — раз десять в день принесут проверить то фотоаппарат, то мобилку, то видеокамеру. Хорошо еще, если соседки подключают девайс к ноуту не сами, а просят продавца из отдела ПК — тот подключит с известной долей аккуратности (товар-то его, в случае поломки отвечать ему, а не ей). Но по Закону Бутерброда барышни из отдела фотоаппаратов приходят как раз в те часы, когда все продавцы отдела ПК заняты — наплыв покупателей.

Что в таком случае делает девочка-продавец соседнего отдела? Втыкает шнур в первый попавшийся ноут, причем как попало, с третьей попытки, да еще с силой — не влезает, гад! А еще умелые девочки проверяют на ноутбуках карточки памяти для фотоаппаратов (мобилок).

Особо умелые девочки-стажеры зачастую втыкают короткие карточки в разъем для длинных. Карточка застряла. Как вынуть? Ха! А пилочка для ногтей зачем? Можно еще перевернуть ноут и постучать им по прилавку, чтобы карточка вывалилась. И это не шутка.

В эпоху видеомагнитофонов с VHS-кассетами детки покупателей любили втыкать в приемное окно магнитофона плитки шоколада. В видеомагнитофоне окно для кассеты большое, шоколадка тяжелая — вылетала после легкого встряхивания. Но карточка памяти весит пару грамм, а стопорится в ноуте серьезно. Девочка-стажер стучит ноутом об прилавок так, что продавец из отдела ПК успевает поседеть, пока добежит до садистки (хорошее правило для покупателя: если продавец в отделе молодой, но уже с сединой, лучше искать другой магазин ☺. — *Прим. ред.*).

Как узнать, сколько времени ноутбук простоял на прилавке? Другими словами: насколько ноут заюзан — до смерти, или только прошел курс молодого бойца?

ССЫЛКИ ПО ТЕМЕ:

http://ht.ua/pub/40839.html?phrase_id=301538 — Эллина Шнурко-Табакова, «Вот такой вот shopping, малята...»

http://ht.ua/pub/46503.html?phrase_id=301538 — Владислав Ткачук, «Mystery Shopping или 10 заповедей для тех, кто покупает ПК в супермаркете»

Ну, во-первых, какие ноутбуки обычно у продавцов в ходу? Как правило, те, которые стоят рядом с упаковочным столом (или с кассой отдела, или местом, где продавцы выписывают чеки).

Во-вторых, нужно тщательно осмотреть сам девайс. Первым делом смотрим на различные внешние интерфейсы. Разъемы USB и аудиоразъемы затерты, грязны? Пластик вокруг разъемов поцарапан? Все ясно, требуем принести другой ноут, со склада. В меню «Пуск» установлены драйверы принтеров, сканеров, мобилок и другой нечисти, не идущей в комплекте с ноутом? С 99-процентной вероятностью, это «проверочный» ноутбук.

Можно перевернуть ноутбук и найти отверстия для забора воздуха системы охлаждения. Если ноут стоял в магазине две-три недели, решетка отверстия будет покрыта характерными наростами пыли.

Полезно в подозрительном ноутбуке сходить по *адресу Пуск-Панель управления-Администрирование-Просмотр событий* (для Windows). В открывшемся окне посетить пункты *«Приложение»* и *«Система»* и обратить внимание на дату первого события. Если продавец уверяет, что ноут завезли час назад, а первое событие в указанных пунктах записано месяц назад, у вас появляется замечательный повод для размышлений о честности этого самого продавца.

Не все йогурты...

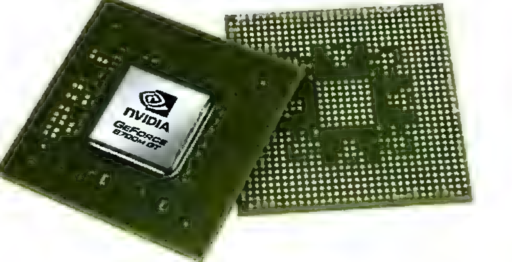
Конечно, подобные вещи встречаются не везде, некоторые директора супермаркетов электроники все же дорожат покупателями и ценят нервы своих сотрудников. Но выделить какую-то отдельную сеть невозможно, все как раз и зависит от тех самых директоров «на местах». Поэтому всегда будьте бдительны, в конце концов, вы ведь собираетесь заплатить свои честно заработанные деньги.

[illegible] ТЕ ПАНИКЕ

Если у кого-то после прочтения этой статьи появилось желание полностью отказаться от покупок в больших магазинах, поспешу вас успокоить. Не так страшен супермаркет, как я его намалевал. Во-первых, риск попасть в описанные ситуации у рядового покупателя не так уж и высок. Особенно если покупатель предупрежден и держит ухо востро. А во-вторых, есть по крайней мере три веских причины, по которым первую машину новичку (да и опытным юзерам) разумно покупать именно в супермаркете, а не заказывать сборщику.

- Причина первая: что написано на коробке, то и находится внутри блока. Главное — сверить номер модели в чеке и на корпусе, больше ничего и не нужно. В то же время нечистые на руку сборщики-индивидуальщики запросто могут взять с неопытного покупателя деньги за дорогую видеокарту, а установить в системник дешевую (в юные годы сам попадал в такую ситуацию, приходилось устраивать гранд-скандал. — *Прим. ред.*). В супермаркете платишь ровно за то, что написано в паспорте товара.
- Причина вторая: гарантия от производителя системника. Два-три года гарантии при сборке под заказ можно получить о-о-очень редко. А в случае поломки не факт, что у сборщика достаточно быстро найдется нужная деталь на замену.
- Третья причина: возможность взять кредит. Зачастую беспроцентный и совершенно необременительный для человека со средней зарплатой. Пользуешься компьютером уже сейчас, а платишь потом — удобно и выгодно. Другое дело, что и тут есть свои «подводные камни», но это уже тема для отдельной статьи. Причем, если вы всегда внимательно читаете документы, которые подписываете (в первую очередь текст, напечатанный самым мелким шрифтом), на 99.9% проблем с кредитами у вас не будет.





Мобильный аптудейт

Радость от обладания современным ноутбуком для многих пользователей омрачается досадными проблемами с драйверами. Если такая беда настигла и вас, то постараемся помочь хотя бы с частью проблем. А именно — с драйверами для мобильных видеочипов.

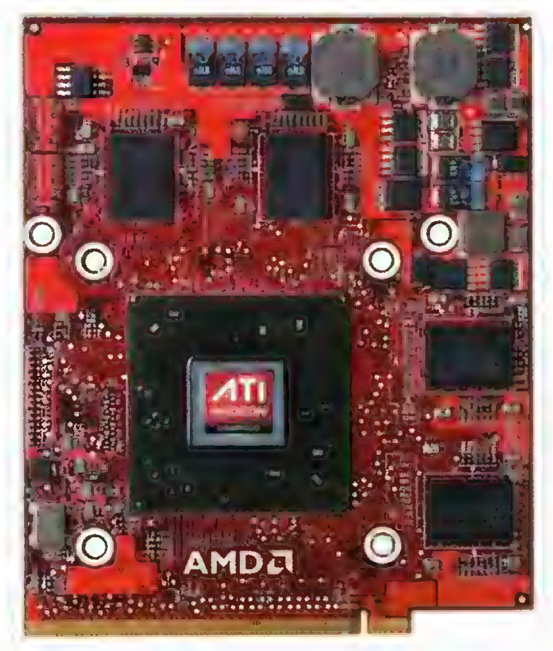
Bateau
Bateau@ht.ua

Трудно объяснить, чем так хорош ноутбук, человеку, еще не испытавшему, что значит всегда иметь при себе все нужные файлы, полный набор установленного и настроенного софта, списки контактов, обширный плейлист, парочку фильмов (если вдруг нечем будет заняться), любимые игры и даже лично установленный воллпейпер.

В общем, всегда иметь при себе свой компьютер — приятно, полезно и зачастую даже выгодно (в поезде, например, поработать можно, настроение под стук колес создается соответствующее). И только одно может смутить пользователя — ситуация, когда «железный друг» не работает так, как хотелось бы, всего лишь из-за проблем с драйверами.

КСТАТИ:

В последнее время появилось огромное количество различных вариантов ноутбучной графики, среди которых непросто выбрать оптимальный. Но если помнить о том, что мобильные чипы, по сути, являются почти прямыми аналогами своих «настольных» братьев, все станет намного проще. Кроме того, актуальную информацию можно отслеживать по общим чартам, подобным этому: http://www.notebookcheck.net/Mobile-Graphics-Cards-Benchmark-List.844.0.html. Конечно, одних данных по синтетическим тестам маловато, но общую картину по поколениям чипов вы уже должны представлять благодаря нашим обзорам «настольных» видеокарт.



По-десктопному мощный мобильный Radeon HD 3870 при всей своей крутости без драйверов работать не будет. Как и любая другая видеокарта

Все проблемы такого характера можно разделить на две категории: отсутствие up-to-date драйверов, а также отказ производителей от поддержки *Windows XP*, на которую многие пользователи предпочитают «откатиться» после покупки ноутбука.

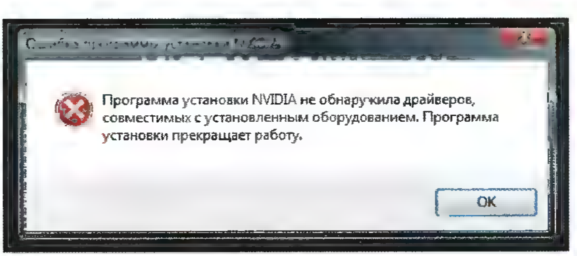
Не знаю, каким образом компания *Microsoft* добилась того, что подавляющее большинство ноутбуков продается с предустановленной *Windows Vista*, но факт остается фактом. Радует лишь то, что обычно система готова к работе прямо «из коробки» и дальнейшее обновление драйверов может потребоваться только в случае возникновения проблем с их старыми версиями. Впрочем, любители компьютерных игр не понаслышке знают, как важно наличие в системе подходящего драйвера. Заметьте, не самого свежего, а подходящего. Некоторые игры безбожно глючат со «свежаком», а при драйвере предыдущей версии идут «на ура».

К сожалению, *AMD* и *nVidia* не поддерживают свои чипы напрямую, а оставляют заботу о драйверах на совести производителей ноутбуков. В то же время, у этих самых производителей список моделей таков, что обновлять секцию «download» с выходом каждой новой версии видеодрайверов от тех же AMD и nVidia слишком накладно. Так что обновления раз в полгода — это обычная практика. Но «жонглировать» драйверами под конкретные игры при этом не получится.

С Windows XP ситуация еще хуже. Даже если вы при помощи статьи «XP все возрасты покорны» (см. МК, №4 (508) за 2008 год) справились с проблемой режима AHCI и все же установили XP на ноутбук, не факт, что производитель вообще выложил набор драйверов под эту ОС. Поэтому, кстати, перед сносом предустановленной Windows Vista сперва поинтересуйтесь, существуют ли в природе эти самые драйверы для вашего аудиокодека и Wi-Fi адаптера под XP. Ну, а проблему с видео мы сейчас решим.

БРЮКИ ПРЕВРАЩАЮТСЯ...

На самом деле проблемы драйверов как таковой не существует. Она создана искусственно. Про интегрированные видеоядра разговор отдельный, но вот дискретные чипы — это плоть от плоти обычных десктопных чипов. А если учесть, что nVidia применяет так называемую «Unified Driver Architecture», которая подразумевает использование всеми своими видеокартами, по сути, одного и того же драйвера, при установке обновленной версии на мобильный GeForce все должно работать точно так же, как и на десктопе. Но если вы попытаетесь установить десктопный драйвер на ноутбук, скорее всего, программа установки выдаст вам сообщение об ошибке (**рис. 1**). Мол, нет у вас в системе видеокарты, которую поддерживает этот драйвер. А откуда такая информация? Элементарно — из файлика nv_disp.inf, в котором содержится список всех поддерживаемых чипов!



Дальше этого сообщения установка обычных драйверов на ноутбуке не идёт

Окончание см. на стр. 25



Платиновая сорокапятка

Максим ДЕРКАЧ aka Astra
astra@ht.ua
www.mycomp-club.at.ua

В прошлом номере мы познакомились с архитектурой последнего поколения чипсетов Intel для процессоров под Socket LGA775. Теперь посмотрим на практике, на что способна качественная плата на базе мейнстримового чипсета P45 из этого самого поколения.

Окончание, начало см. в «МК» № 18 (522)

Материнская плата, которая на трое суток попала в мои руки, называется **MSI MS-7512**. Уже из названия видно, что она собрана компанией **MSI** (www.msi-ua.com), которая уже достаточно давно завоевала сердца украинских покупателей. К сожалению, плата не на X48, а лишь на P45, но, с другой стороны, при довольно «вкусной» цене это неплохое решение для тех, кто привык считать свои деньги, и все же хочет заиметь продвинутый девайс.

ПОВЕРТИМ И ПОГЛЯДИМ

Если бриллиант нуждается в качественной оправе, то хорошая материнская плата нуждается в качественной упаковке. В данном случае все негласные законы соблюдены, и красивая двухуровневая коробка в суперобложке уже своим видом намекает на то, что в ней находится незаурядное изделие (**рис. 1**). Внутри коробки обнаруживается достаточно неплохая комплектация (**рис. 2**). Три диска с ПО для Висты, XP и создания бэкапа, качественное руководство, цветная и глянцевая карта разводки размером с добрую газету, а также куча переходников. Среди этой кучи найдется четыре SATA, IDE, Floppy, два переходника питания с Molex на SATA, косичка FireWire и USB, мостик CrossFire и кулечек удлинителей колодок (T-Connector). Последние помогут «нанизать» все провода передней панели вне корпуса и производить монтаж-демонтаж быстро и легко.



Рис. 1 **Серьёзный монстр с коробки как бы намекает, что внутри — серьёзная вещь лежит**



Рис. 2 **О существовании некоторых штуковин из комплекта этой платы вы могли и не догадываться**

Но все это мишура, главной здесь является сама материнская плата, при взгляде на которую аж дух захватывает (**рис. 3**). Плата имеет размер 305×245 мм (ATX), прикрепить плату к корпусу можно девятью винтами, это не дает плате прогибаться даже при установке на нее массивных видеокарт и кулера. Приятно, что разработчики позаботились и о таких мелочах, как уголки текстолита на плате, которые сделали скругленными, дабы не поранить сборщика ПК.

Первое, на что сразу обращаешь свой взор, так это на систему охлаждения, выполненную по фирменной технологии *Circu-pipe* (**рис. 4**). Эта красивая СО выполнена на базе тепловых трубок, а материал, из которого она изготовлена, — чистая медь. Система охлаждения довольно эффективно обдувается кулером, что превращает ее из пассивной в полуактивную. Радиаторы крепятся к плате на специальных зажимах и через термопрокладки отводят тепло от горячих элементов платы. Прогрессивным оверклокерам сразу советую заменить термопрокладку на что-нибудь поприличнее, типа Алсил-3 или КПТ-8.

Система питания процессора пятиканальная, имеющая по одной микросхеме DrMOS на канал (о них смотрите врезку «Береги природу»). Вокруг процессорного сокета распаяно 11 конденсаторов емкостью 820 мФ 2.5 V. Все конденсаторы, распаянные на этой материнской плате, в качестве рабочего состава имеют твердый электролит, а это весьма благотворно скажется на их сроке службы, особенно в экстремальных условиях. Дроссели материнской платы выполнены в экранированном корпусе, что, по идее, улучшает их энергетическую эффективность. Недопаянных деталей я не обнаружил — по крайней мере, что касается конденсаторов и элементов питания. Пара разъемов, конечно, отсутствует, но это на устойчивость при разгоне не влияет.

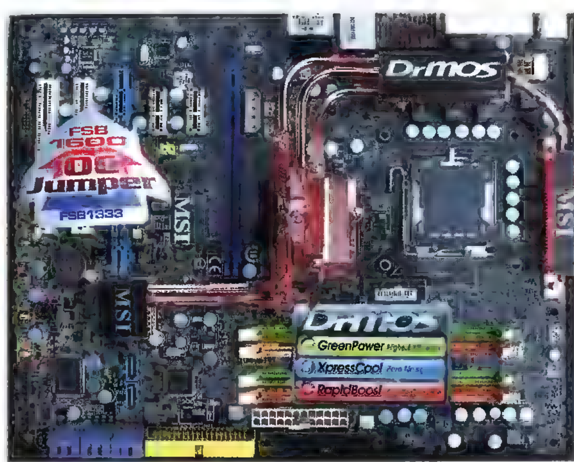


Рис. 3 **Больше всего в плате впечатляет, конечно же, система охлаждения**

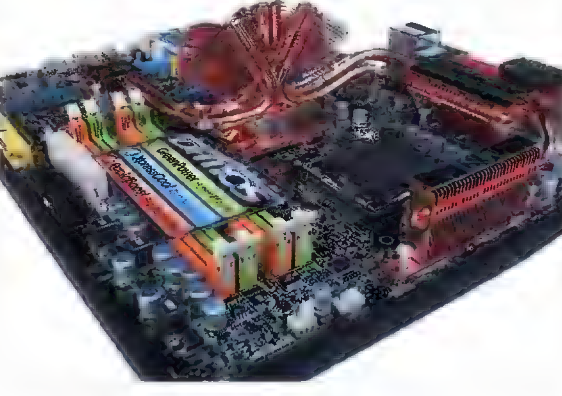
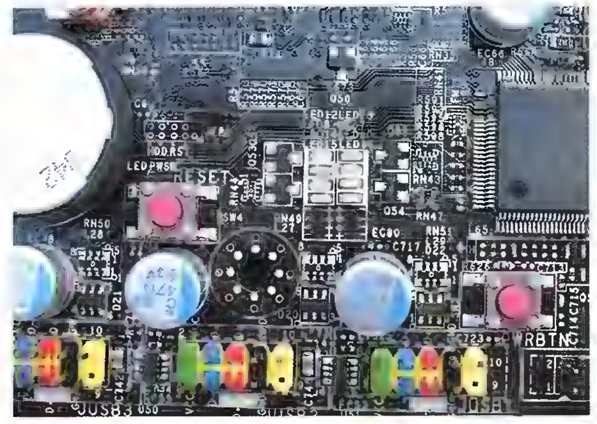
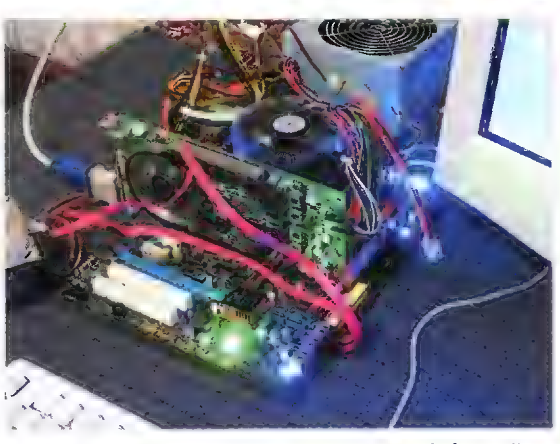


Рис. 4 **Все радиаторы хорошо обдуваются вторичными потоками от процессорного кулера**


Рис. 5 **Когда на плате есть свои Power и Reset, оверклокеру не нужно метаться по дому в поисках отвёртки**


Рис. 7 **Так и просится в корпус с прозрачной боковой стенкой**

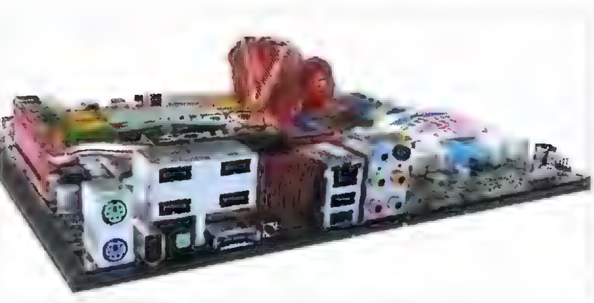
Разъемы питания, примененные на материнской плате, не удивят людей, знакомых с оверклокерскими решениями: один ATX 2.2 (24 pin), один EPS12V (8 pin) и дополнительный Molex для питания видеокарты в конфигурации CrossFire. Я насчитал на плате аж шесть разъемов FUN, один из них процессорный, управляемый ШИМом, еще парочка трехпиновых, управляемых вольтажом, остальные вертят кулера на полную катушку. Все управляемые кулеры настраиваются в BIOS. Четыре слота DIMM позволяют установить DDR2 модули небуферизированной памяти общим объемом до 16-ти гигабайт. Заявлена поддержка оверклокерской памяти с частотой 1200 МГц, но проверить работу с такой памятью у меня не было возможности.

На плате распаяны два слота PCI Express, которые в режиме CrossFire работают как x8, а в режиме Single работают как PCI Express x16 v2.0, то есть с пропускной способностью 16 Гбит/с и питанием по шине 150 Вт. Только вот слоты, предназначенные для установки графических карт, совершенно лишены какой-либо фиксирующей защелки, а это в некоторых случаях может привести к частичному выпадению «хвоста» видеокарты из слота. Еще есть два слота PCI Express x1 и два слота классического PCI версии 2.3, поддерживающего режим Bus Mastering (он поддерживается внешним контроллером).

При установке на плату видеокарты один из слотов PCI-E x1 перекрывается, а если карт две, то перекрыты оба слота. Уж и не знаю, что в таком случае делать.

Помимо этого на плате распаяны восемь портов SATA II (шесть из них мостовые), три колодки USB, порт флоппи и PATA, работающий под управлением чипа JMicron 363, который наряду с PATA управляет еще и интерфейсом IEEE1394, а также отвечает за пару портов SATA II. Обратите внимание, что шесть разъемов SATA (именно те, которые поддерживаются в ICH10R) смотрят вбок, так же как и IDE-разъем. Это очень удобно, особенно если у вас короткие «спортивные» кабели. Еще присутствует парочка SATA-портов, которая реализована в чипсете JMicron. Эта пара классически смотрит вверх. Ценителям RAID-массивов есть где разгуляться, доступны конфигурации 0, 1, 5 и 10. О поддержке JBOD и 0+1 ничего не сказано. Также замечу, что контроллер SATA поддерживает новомодный режим AHCI, который так не любят все операционки, выпущенные до Windows Vista.

Оверклокеры оценят присутствие на плате двух кнопок, одна из которых Power, а другая Reset (**рис. 5**). Дело в том, что в процессе тонкого разгона постоянно приходится ресетиться, а если все происходит, как в моем случае, на открытом стенде, эти кнопки просто спасают, не приходится в плату тыкать отверткой. На задней панели есть и кнопка обнуления БИОСа, поэтому снимать джампер не придется. Кстати о джамперах, их на плате три штуки, два из них отвечают за «жесткую» фиксацию PCI Express, а один — за сброс BIOS`а, но благодаря кнопке на задней панели я им не пользовался. Джамперы сделаны из желтого пластика, и благодаря тому, что они очень длинные, с ними удобно работать. Любителям конфиденциальности тоже есть чему радоваться, плата поддерживает установку аппаратного модуля шифрования TPM, который на лету может кодировать всю информацию. Не знаю, правда, как обстоят дела с шифрованием у нас в Украине, но в России TPM-модули так и не были сертифицированы.


Рис. 6 **На задней панели — ничего лишнего**

Задняя панель не особо богата различными интерфейсами, но здесь есть все, что нужно, ничего лишнего. Все лишнее легко реализуется косичками. Единственное, под что на плате нет колодки, так это под LPT. Зато COM есть (**рис. 6**). Отлично, что производители не забыли про PS/2, рядом виднеется полноразмерный шестиконтактный FireWire 400, чуть выше — четыре не мешающие друг другу порта USB, сразу под ними оптический Toslink, eSATA и кнопка Clear CMOS. Через небольшую прорезу, в которую выглядывает часть радиатора, можно обнаружить восьмиканальный звуковой выход, который построен на базе микросхемы Realtek ALC888/888T, выход гигабитного сетевого адаптера и еще парочку USB. На косичке, идущей в комплекте, можно получить еще два USB и один FireWire 400.

Из особенностей этой материнской платы я могу выделить поддержку системной шины с частотой выше 2000 МГц и под-

БЕРЕГИТЕ ПРИРОДУ

В BIOS'е нашей платы есть один непривычный пункт меню — это Green Power, который активизирует и настраивает одноименную систему энергосбережения. Весь разгон осуществляется в подменю Cell Menu. К слову сказать, система Green Power это очередной шаг компаний-производителей компьютерного железа в сторону борьбы с парниковым эффектом. Для этой борьбы на плате применяются специальные конденсаторы, микросхемы DrMOS и экранированные дроссели. На презентации плат MSI, не так давно проходившей на курорте в Швейцарии, отдельное внимание было уделено именно микросхемам DrMOS. Подобные микросхемы применяются в серверах и вмещают в себя сразу три элемента стабилизации и питания процессора (Driver 1C, Bottom MOSFET и Top-MOSFET), занимают гораздо меньше места и меньше греются. Одним словом, теперь вместо трех полевых транзисторов на канал под радиатором находится всего одна микросхема на канал.

держку всех современных процессоров, включая Yorkfield и Wolfdale (Penryn). А при «сотрудничестве» с системой Active Phase Switch материнская плата способна динамически подстраивать напряжение процессора в зависимости от его загруженности. Ну, и напоследок я бы хотел продемонстрировать необычную иллюминацию этой системной платы **(рис. 7)**. Каждый светодиод отображает работу того или иного компонента, таблицу соответствий можно найти в руководстве. Конечно, это не индикатор POST-кодов, зато красиво. Хотя и индикаторы POST-кодов иногда выдают такие коды ошибок, значения которых не знают даже производители материнской платы. В лучшем случае их знают только производители BIOS`а.

ЗАВОДИМСЯ И РАЗГОНЯЕМСЯ

При первом старте нажимаем F1 и входим в настройки BIOS. Тут есть все, что может понадобиться опытному оверклокеру, начиная от ручных регулировок частот шин и заканчивая подстройкой работы тактового генератора. Последняя возможность позволяет при экстремальном разгоне подстроить измененную форму цифрового сигнала, которая в свою очередь приводит к таким эффектам, как временной сдвиг и джиттер.

Конечно же, имеются и гибкие регулировки напряжения всего, чего душа пожелает. Как вам раздельная регулировка напряжения каждого ядра процессора и раздельная регулировка напряжения северного и южного мостов? Если вы начнете переступать порог допустимых частот или напряжений, значение сменит белый цвет на красный — это, знаете ли, очень помогает, особенно часа в три ночи, когда руки и голова начинают независимое существование **(рис. 8)**.



Рис. 8 **Потенциально опасные значения в настройках BIOS подсвечиваются красным**

А вот при входе в диалог тонких настроек памяти, от изобилия прямо-таки глаза разбегаются, и тому, кто внимательно читал труды Bateau «Таблетки для памяти», будет над чем поработать. Оверклокерская память с профилями XMP также поддерживается, а если вы хотите засечь момент зависания машины при оверклокинге, тогда к вашим услугам динамический разгон.

Считаю своим долгом ознакомить вас с железом, на котором будут производиться тесты:

• CPU — Core2Duo E8200 FSB 1333, 6 Mb Cache, 8x Multiplier, 45 nm, Wolfdale.
• 2×1024 DDR2 800 Kingston 6-6-6-18
• Leadtek PX9600GT 512 Mb GDDR3, PCI Express 2.0
• Delta GPS-500ABA
• Seagate ST3250410AS
• Windows XP SP-2
• ForceWare 177.83
• Intel Chipset Software Installation Utilit 9.0.0.1008

Сразу после загрузки я запустил 3D Mark 06 с разрешением 1024×768 и настройками по умолчанию и получил результат 11 666, из которых 2501 — это заслуга CPU. При этом процессор работает на штатной частоте 2673 MHz, частота системной шины составляет 1336 MHz, данные о CPU снимаются при помощи CPU-Z 1.46.

Температура северного моста на открытом стенде не превышает 36 градусов.

Пробую разгон без какого-либо поднятия напряжения и постепенно упираюсь в результат 3279 MHz CPU и 1639 MHz FSB. На этой частоте система проходит абсолютно все стресс-тесты и не зависает, причем температура северного моста составляет все те же 36 градусов. Прохождение теста 3D Mark показывает новый результат 12 667 попугая, из которых 3055 — это заслуга CPU.

После этого любые попытки разогнать систему приводят к зависанию на этапе загрузки Windows или к полному отсутствию каких-либо признаков жизни (вот тут-то и понадобились кнопки перезагрузки и сброса CMOS). Я сначала опустил руки и расстроился (напряжение я поднимать не хотел, ведь плата не моя), но потом вспомнил про загадочные перемычки жесткой фиксации частоты PCI-E (на фотографии они возле слотов PCI-E x1). Эти самые перемычки блокируют частоту шины PCI Express, а FSB может спокойно разгоняться до определенного уровня. После того как перемычки были сняты, мне удалось без поднятия напряжения разогнать процессор до 3607 MHz, частота системной шины составила 1803 MHz **(рис. 9)**. При этом

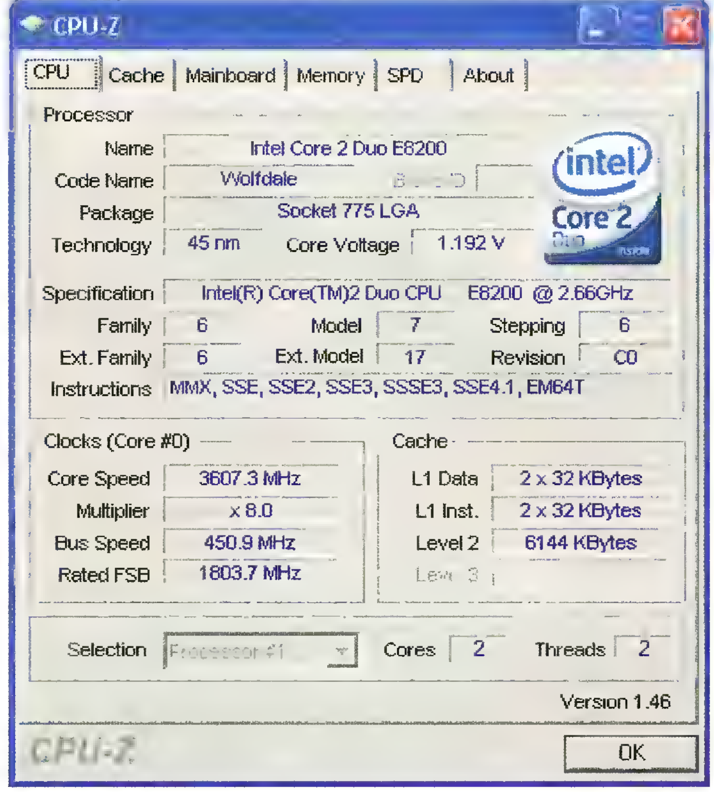


Рис. 9 **Разгон для этой модели процессора, конечно, не рекордный, но все равно внушает уважение**

система отлично работала, не зависала, были пройдены стресс-тесты Everest и S&M, Virtual DUB пережимал видео из XviD в DivX... Но вот 3D Mark зависал где-то в середине Canyon Flight.



Учитывая тот факт, что я не «игрался» с напряжением на CPU, FSB, северном мосту и памяти, результат меня здорово обрадовал. Процессоры семейства Penryn обладают неплохим разгонным потенциалом и позволяют превратить, например, 2.6-гигагерцевый E8200 в почти четырехгигагерцевый процессор без особых напрягов.

В процессе разгона я заметил одну особенность этой материнской платы. Система может стабильно работать на частоте FSB 409 МГц (это «чистая» FSB без QDR), проходя при этом все тесты. Но как только частота повышается еще на 1 МГц (410 МГц), машина даже не проходит POST.

ВЫВОДЫ

Для начала выводы, касающиеся самой четвертой серии чипсетов. Что уж тут говорить, нововведений, шокирующих публику, в «четверке» нет; ICH10 — практически тот же ICH9, поддержка 16-ти гигабайт ОЗУ вряд ли будет кем-то востребована, то же самое можно сказать и о PCI Express 2.0. Конечно, учитывая тот факт, что чипсеты четвертой серии — это заключительная часть эпопеи LGA 775, платы на его базе будут хорошим выбором, как говорится, на вырост. Те же, кто планирует сборку производительной системы, могут потерпеть до выхода пятой серии чипсетов под Nehalem с его интегрированным контроллером памяти DDR3 и сокетом LGA 1366. Как по мне, даже P35 Express простому пользователю хватит еще на пару лет. А вот хардкорные геймеры с мониторами на полстены — другое дело, это им нужны монстры под Quad SLI и тому подобные навороты, так что особо страдающие от малого количества fps`ов и FLOPS`ов могут обратить внимание на последнего из LGA 775.

Тем же, кого игры интересуют мало, а главная задача сводится к рендерингу 3D-сцен или видеоклипов (в особенности HD), нужно обращать внимание на платформу Skulltrail с двумя процессорами Core2Duo Extreme QX9770.

Что касается самой материнской платы, принимавшей участие в этом обзоре, выводы красноречиво были высказаны на скриншотах. Плата действительно производительная, «холодная» и с большим разгонным потенциалом; при наличии процессора уровня QX9770 и парочки видеокарт Radeon HD3870 можно собрать такого себе игрового монстрика, который ближайший год потянет большинство игр в Full HD. Радует, когда производитель заботится о своих покупателях, а не только накручивает цену за продукт, компания MSI в этом плане меня лично очень радует. Кстати, если кому будет интересно, новые платы заточены под интерфейс EFI BIOS, после его анонса нужно будет лишь скачать оболочку и установить ее. А вот то, что мне не удалось достигнуть заветных 4-х гигагерц, тут плата не виновата; будь плата моей, я бы приложил все усилия для достижения этого результата, но в таком случае нужна и память пошустрее, да и процессор ревизией повыше.

За предоставленное оборудование выражаю благодарность Харьковскому магазину **SERVER** *(www.server.kharkov.ua).*

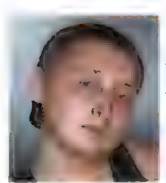
НЕ ХАРДОМ ЕДИНЫМ

Несколько слов о софте, который способен существенно облегчить жизнь рядовому оверу. В комплекте к плате идет парочка дисков с программным обеспечением для разгона и мониторинга системы, отдельно для XP и отдельно для Висты. Называется утилита *Core Center*, а в нее входит еще одна с «зеленоватым» именем *Green Power*. Core Center сносно справляется с разгоном машины из-под Винды, в придачу ко всему обеспечивает динамический разгон. Динамический разгон — это постепенное увеличение частоты: так легче засечь, когда произойдет висяк, и принимать соответствующие меры, например, поднимать напряжение. Этот набор экстремала помещается в автозагрузку, что может вам очень сильно насолить. Когда машину гонишь из-под BIOS, набор утилит очень плохо понимает нештатные частоты и вешает машину при старте, поэтому в случае разгона средствами BIOS советую убрать Core Center из автозагрузки. Очень полезная фишка ПО Core Center — это создание профилей пользователя, в которых, кстати говоря, можно задать и настройки графического адаптера. В ходе экспериментов с этим набором утилит выявилась не очень приятная штука. Машина напрочь отказывалась работать при разгоне системной шины выше 380 МГц (опять-таки, 381 МГц уже вешал систему!). Мне еще не доводилось видеть совершенно стабильные Win32 инструменты по разгону системы, у каждого свои недостатки. Об утилите Green Power особо распространяться не стану, единственное ее достоинство — это отличный мониторинг напряжения и его тонкая регулировка, но учитывая «детские болезни» Core Center, толку от нее, как от холодильника на северном полюсе.



Комплектный софт заметно облегчает оверклокеру жизнь

Надстройки и настройки



ParadOx,
paradox@ht.ua
www.onestyle.com.ua

Давайте поговорим о технологиях расширения возможностей браузеров. Ведь сейчас их развелось столько, что без подсказки можно и запутаться...

Даже стандартные возможности браузеров Internet Explorer, Opera и Mozilla Firefox впечатляют. Однако любой продукт можно совершенствовать. Поэтому разработчики популярных браузеров добавляют в них возможности работы с надстройками и расширениями. То есть с отдельными программами, реализующими какую-то очень полезную функцию.

ВОПРОС 1.

А как можно работать с надстройками браузера Internet Explorer? Как просматривать список установленных и, главное, где их скачать?

Для расширения возможностей браузера Internet Explorer применяются надстройки. Они могут добавлять в браузер новые кнопки, команды меню, элементы контекстного меню, даже целые панели инструментов.

Частный случай. Просмотр и отключение надстроек в диалоге «Управление надстройками». Список всех надстроек можно найти в диалоге *Управление надстройками* (**рис. 1**), отобразить который можно с помощью команды *Сервис > Надстройки > Включение и отключение надстроек*. Еще один способ отобразить этот диалог — кнопка *Настроить надстройки* на вкладке *Программы* диалога *Свойства обозревателя*.

Диалог для работы с надстройками позволяет отобразить все надстройки или же определенную их часть, которая удовлетворяет требованию, выбранному из раскрывающегося списка *Отображать*. Этот список состоит из следующих элементов.

- *Надстройки, используемые Internet Explorer.* Отображает полный список надстроек, которые были установлены в браузер Internet Explorer пользователем.
- *Надстройки, загруженные в Internet Explorer.* Отображает список всех надстроек, которые были загружены при запуске браузера Internet Explorer (или при загрузке какой-либо страницы).

Рис. 1 **Диалог для работы с надстройками**

- *Надстройки, для запуска которых не требуется разрешение.* Отображает список всех надстроек, которые разработчики Microsoft считают внушающими доверия. Все надстройки из этого списка будут устанавливаться и запускаться без запроса подтверждения пользователя.
- *Загруженные элементы ActiveX 32-разрядные.* Отображает только надстройки, которые являются элементами управления ActiveX.

Каждую надстройку можно включить или отключить, для чего применяются соответствующие положения переключателя области *Параметры*. Отключение надстройки позволяет запретить те действия, которые она выполняет. Сама же надстройка удалена не будет.

Частный случай. Нестандартный способ просмотра установленных надстроек. Существует еще один способ просмотра всех надстроек браузера Internet Explorer. Для этого вам необходимо создать папку с любым именем, после чего дописать в конец имени папки строку `.{692F0339-CBAA-47e6-B5B5-3B84DB604E87}`. В результате этих действий значок папки изменится, а ее содержимым станет перечень всех установленных надстроек (**рис. 2**).

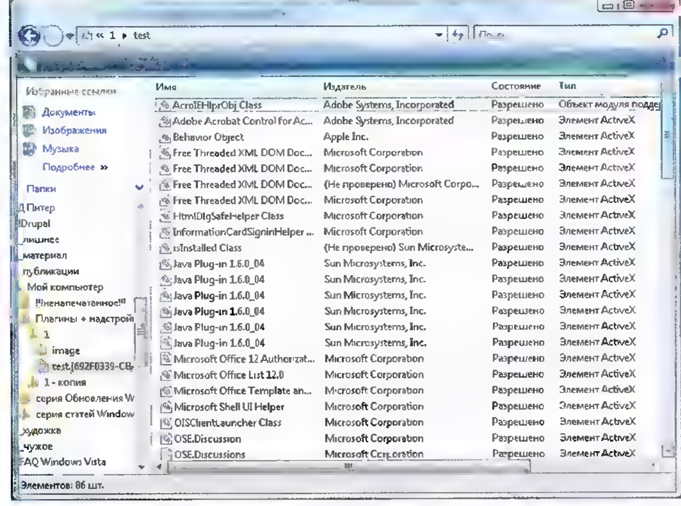


Рис. 2 **Список всех надстроек**

Также создать данную папку можно с помощью простого сценария, представленного ниже. Перед созданием папки данный сценарий предлагает изменить название создаваемой папки (если это необходимо, однако ни в коем случае не изменяйте расширение папки, то есть `.{692F0339-CBAA-47e6-B5B5-3B84DB604E87}`). Папка создается в том же каталоге, где находится сценарий.

```
Set wsh1 = WScript.CreateObject(«WScript.Shell»)
tmp = inputbox("Если нужно, отредактируйте команду", "Редактирование - onestyle.com.ua", "rundll32.exe IEAKENG.dll BToolbar_SaveA {692F0339-CBAA-47e6-B5B5-3B84DB604E87}.{692F0339-CBAA-47e6-B5B5-3B84DB604E87}")
if VarType(tmp) <> 0 then
wsh1.run tmp, False
end if
```

Частный случай. Поиск новых надстроек. Если вас заинтересовали возможности надстроек, тогда вам будет полезна команда *Сервис > Надстройки > Поиск дополнительных надстроек*. При ее выборе откроется страница http://www.windowsmarketplace.com/category.aspx?bcatid=3500, с которой можно загрузить множество специальных надстроек для браузера Internet Explorer.

ВОПРОС 2.

А как устанавливаются и удаляются надстройки браузера Internet Explorer?

Такие операции, как просмотр списка установленных надстроек, а также их отключение и включение, считаются очень простыми. Специально для их выполнения разработчики браузера Internet Explorer создали диалог *Управление надстройками*, пользоваться которым очень удобно. А вот о возможностях ручной установки и удаления надстроек разработчики, видимо, забыли. Ведь для выполнения этих операций нет ни одного стандартного мастера или диалога.

Частный случай. Установка надстроек. Как правило, для установки надстройки пользователю не нужно выполнять никаких дополнительных действий. Если надстройка является частью программы, которую вы устанавливаете, она добавится безо всяких вопросов. Если надстройка необходима для просмотра какого-либо содержимого открываемой страницы, браузер предложит вам установить отсутствующую надстройку. Другими же способами надстройки, как правило, не распространяются.

Правда, в крайних случаях перед вами может стоять задача установить надстройку, которая является не исполняемым файлом, а DLL- или OCX-файлом. В этом случае можно попробовать зарегистрировать файл надстройки в системе. Для этого достаточно воспользоваться одной из следующих команд (если первая из них завершится ошибкой, следует попробовать выполнить вторую): `regsvr32.exe <путь к файлу надстройки>` или `regsvr32.exe /i <путь к файлу надстройки>`.

После того, как вы зарегистрируете файл надстройки, ее возможности должны добавиться к браузеру Internet Explorer. Если визуально окно браузера никак не изменилось, попробуйте посмотреть в диалоге *Управление надстройками*, действительно ли надстройка добавилась, и, если добавилась, то включена ли она.

Частный случай. Удаление надстроек. Надстройки легко отключать и включать, а вот удалять их стандартными способами нельзя. Более-менее легкий способ удаления существует только для надстроек, которые являются элементами ActiveX, установленными пользователем. Для удаления таких надстроек достаточно воспользоваться диалогом *Программы и компоненты* (запускается с помощью одноименного значка Панели управления).

Также для удаления надстройки можно попробовать воспользоваться кнопкой *Удалить* диалога *Управление надстройками*. Однако эта кнопка очень редко бывает активна.

И последним вашим шансом удалить надстройку может быть попытка разрегистрировать файл, который управляет надстройкой. Делать это не рекомендуется, так как знать, для чего именно необходим файл, который управляет надстройкой, может только его разработчик. Кто, кроме него, может знать, к каким именно возможностям приведет разрегистрация того или иного файла?

Тем не менее, в качестве примера давайте попробуем удалить надстройку *Shockwave Flash Object*. Для этого нам необходимо сначала определить, какой файл управляет надстройкой. Делается это с помощью диалога *Управление надстройками*. Достаточно посмотреть на столбец *Файл* нужной нам строки этого диалога. Если в этом столбце указан какой-либо файл, тогда следующим нашим действием будет поиск этого файла. Если же в столбце *Файл* ничего не указано, тогда надстройка не зависит ни от какого файла и определяется параметрами реестра.

КСТАТИ:

Способ удаления и повторной установки надстройки часто применяют в том случае, если надстройка стала вести себя непредсказуемо или же в ее работе появились ошибки.

Как правило, надстройка, удаленная с помощью программы regsvr32.exe, может быть безболезненно установлена регистрацией соответствующей библиотеки. То есть, одной из двух команд: regsvr32.exe <путь к файлу надстройки> или regsvr32.exe /i <путь к файлу надстройки>.

Поиск файла надстройки выполняется дедовскими способами — то есть, с помощью стандартного механизма поиска операционной системы. Когда файл будет найден, останется лишь воспользоваться командой `regsvr32 /u <путь к файлу надстройки>`. После этого надстройка должна удалиться.

ВОПРОС 3.

После установки определенной надстройки у меня возникли проблемы с запуском браузера Internet Explorer. Что мне делать?

Несмотря на то, что создание надстроек по сложности не идет ни в какое сравнение с созданием собственной программы, при создании надстроек часто допускаются ошибки. Результат этих ошибок может быть разным: в некоторых случаях он незаметен, а в некоторых может привести к краху или невозможности загрузки браузера. В этом случае можно поступить одним из двух способов.

- ✓ Воспользоваться кнопкой *Настроить надстройки* на вкладке *Программы* диалога *Свойства обозревателя* (отобразить этот диалог можно с помощью одноименного значка Панели управления), чтобы отобразить диалог *Управление надстройками*, и с его помощью отключить проблемную надстройку.
- ✓ Запустить браузер Internet Explorer без загрузки надстроек. Для этого достаточно воспользоваться ярлыком *Internet Explorer (без надстроек)* меню *Пуск > Все программы > Стандартные > Служебные* или же задействовать команду `iexplore.exe -extoff`.

ВОПРОС 4.

Как мне узнать GUID-номер надстройки?

Дело это действительно нетривиальное, ведь узнать GUID-номер нужной надстройки стандартными способами нельзя. А между тем, иногда бывает просто необходимо. Например, некоторые групповые политики операционной системы для своего использования требуют ввода GUID-номера надстройки.

Разработчики Microsoft советуют вам поискать нужный GUID-номер на сайте, с которого вы устанавливаете надстройку. Но, признаться, этот совет попахивает сумасшествием. Точно так же разработчики могли бы посоветовать вам самостоятельно создавать надстройки. Уж тогда вы точно знали бы их GUID-номера.

Наиболее простой способ узнать GUID-номер уже установленной надстройки — воспользоваться сценарием, представленным ниже. Сценарий просит вас ввести имя надстройки (или его часть, но чтобы не возникало недоразумений, лучше полностью вводить имя надстройки), после чего отображает список зарегист-

рированных GUID-номеров, имена которых совпадают с введенным вами. Если в списке присутствует GUID-номер с нужным вам именем, тогда, скорее всего, это именно он. Осталось лишь ввести его в групповую политику.

```
Set wsh1 = WScript.CreateObject(«WScript.Shell»)
tmp = inputbox(«Введите название надстройки или его часть»,
«www.onestyle.com.ua, специально для книги», «shockwave flash object»)
if VarType(tmp) <> 0 then
wsh1.run «cmd.exe /k reg query HKCR\CLSID /s /f « + chr(34) + «*»
+ tmp + «*» + chr(34) + « /d»
end if
```

Какое именно имя надстройки? Ну, это просто — то имя, которое указано в диалоге *Управление надстройками*. Например, имя *Shockwave Flash Object*. Вот его-то, для примера, давайте и попробуем поискать (**рис. 3**). На рисунке найденный нами GUID-номер соответствующей надстройки выделен.

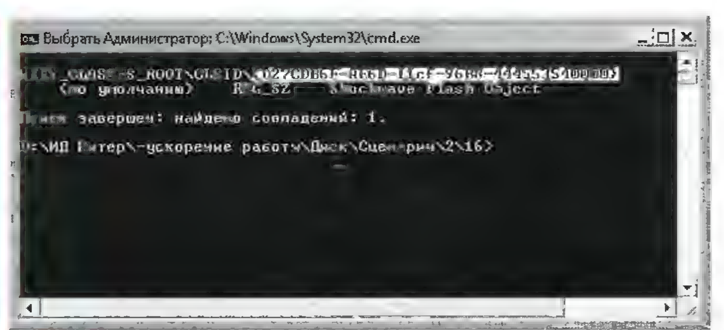


Рис. 3 **Использование сценария для поиска GUID-номера нужной надстройки**

ВОПРОС 5

Надстройки типа Элемент ActiveX. Надстройки типа Объект модуля поддержки обозревателя. А какая между ними разница? И какие вообще бывают надстройки?

Существует три основных типа надстроек: *Элемент ActiveX*, *Объект модуля поддержки обозревателя* и *Расширение обозревателя*.

Расширение обозревателя. Надстройки типа *Расширение обозревателя* сильнее всего отличаются от других типов надстроек. Надстройки данного типа позволяют добавлять дополнительные кнопки и команды меню браузера Internet Explorer. Для этого достаточно отредактировать реестр операционной системы.

Данный тип надстроек наименее опасен, так как такие надстройки не могут выполнять никаких действий до тех пор, пока вы не воспользуетесь добавленной надстройкой кнопкой или командой меню.

Элемент ActiveX. Надстройки данного типа представляют собой DLL или OCX-файл, который был зарегистрирован в системе (мы уже рассматривали вопрос о том, как устанавливать и удалять такие надстройки).

Объект модуля поддержки обозревателя. Надстройки данного типа также представляют собой DLL или OCX-файл, который был зарегистрирован в системе. Их основное отличие от предыдущих надстроек заключается в том, что данные надстройки запускаются при запуске браузера Internet Explorer. То есть, запустив браузер Internet Explorer, вы никогда не сможете с уверенностью сказать, что именно сейчас делается.

КСТАТИ:

Вот GUID-номера популярных надстроек:

- {d27cdb6e-ae6d-11cf-96b8-444553540000}: Shockwave Flash Object
- {00011268-e188-40df-a514-835fcd78b1bf}: IE7Pro BHO
- {2933bf91-7b36-11d2-b20e-00c04f983e60}: Free Threaded XML DOM Document
- {02bcc737-b171-4746-94c9-0d8a0b2c0089}: Microsoft Office Template and Media Control
- {0468c085-ca5b-11d0-af08-00609797f0e0}: Outlook Today's Data-binding control
- {4063be15-3b08-470d-a0d5-b37161cffd69}: QuickTime Object
- {02bf25d5-8c17-4b23-bc80-d3488abddc6b}: QuickTime Object
- {cfcdaa03-8be4-11cf-b84b-0020afbbccfa}: RealPlayer G2 Control
- {760c4b83-e211-11d2-bf3e-00805fbe84a6}: Windows Media Services DRM Storage object
- {bdeade7f-c265-11d0-bced-00a0c90ab50f}: Обсудить

ВНИМАНИЕ!

Надстройки типа *Объект модуля поддержки обозревателя* считаются наиболее опасными. Именно такие надстройки могут быть использованы для того, чтобы подменять домашнюю страницу пользователя, подменять различные адреса сайтов, а также показывать пользователю сайты рекламного или порнографического содержания. Кроме того, данные надстройки могут использоваться для слежения за действиями пользователей.

ВОПРОС 6

Что же это получается? Все знают, что надстройки часто используются для незаконных целей, и никого это не волнует? Как же защититься от всех этих зловредных надстроек?

На самом деле этот вопрос уже давно заинтересовал многих выдающихся личностей. Более того, в Интернете уже давно можно найти множество программ, которые предназначены для поиска вредоносных надстроек, установленных в вашей операционной системе. Также поиск вредоносных надстроек могут выполнять популярные антивирусные системы. И это еще один довод в пользу того, чтобы наконец-то установить какой-нибудь антивирусный пакет и всегда держать включенной антивирусную защиту в реальном времени.

А можно поступить еще более кардинальным способом — запретить запуск любых надстроек типа *Объект модуля поддержки обозревателя* при запуске браузера Internet Explorer. Для этого можно воспользоваться либо настройками браузера, либо групповыми политиками.

Чтобы отключить автоматический запуск объектов BHO, необходимо отобразить диалог *Свойства обозревателя*, перейти на вкладку *Дополнительно* и в разделе *Обзор* снять флажок *Разрешить сторонние расширения для обозревателя*. После этого нужно перезапустить браузер Internet Explorer.

Также отключить объекты BHO можно с помощью оснастки *Редактор объектов групповой политики*. Для этого достаточно воспользоваться групповой политикой *Разрешить сторонние расширения обозревателя* раздела *Административные шаблоны > Компоненты Windows > Internet Explorer > Панель управления обозревателем > Вкладка «Дополнительно»*.

Отключение объектов BHO не влияет на работу надстроек типа *Расширение обозревателя* и *Элемент ActiveX*.

В следующих статьях мы поговорим о других популярных браузерах и их надстройках.

Ветераны — в бой!

Эта статья — для тех, кто ностальгирует по играм своей юности: Kyrandia, Monkey Island, Dig, Full Throttle, Gobliins и др. Оказывается, «старичков» можно запустить не только на современных ПК с ОС Windows и Linux (при помощи DosBox), а и на мобильных устройствах, с помощью эмулятора ScummVM.

Алексей «CyberAdmin» СЕРДЮКОВ
cyberadmin@ht.ua

В далеком 1999-м я впервые познакомился с ПК, когда пошел в компьютерный кружок. К лету 2000 года я и сосед обзавелись «четверками», а к осени апгрейднули их до «пеньков». Соседу повезло больше, чем мне — не только в плане тактовой частоты приобретенного «тазика», а еще и тем, что в комплекте шел 4х CD-ROM! И, естественно, несколько компактов с программами — в основном игрового назначения.

Так мы познакомились с веселой и захватывающей страной *Неверь-в-худо*, смешными квестами *Space QUEST* и *Larry* и волшебным миром *Legend Of Kyrandia*. Надо сказать, что с тех самых пор я полюбил квесты.

Через несколько лет мне опять захотелось вернуться к тем играм, тем более что ни одну из «Кирандий» я толком и не прошел, т.к. сосредоточился на пластилиновом товарище Глинко ☺ и обеспечил жителям Неверь-в-худо счастливое детство.

Осенью 2006-го я установил DosBox и прошел CD-версию Legend Of Kyrandia Book II. Прошло еще два года, и мне опять захотелось поиграть в старые квесты. Но тут возникла серьезная проблема: нехватка времени. Поскольку я работаю и параллельно подрабатываю разработкой сайтов, то свободного времени у меня дома — и тем более на работе — практически нет. Зато каждый день на дорогу тратится 1.5-2 часа (а то и больше, когда попадаю в пробку). Это время как раз и можно было бы потратить на игру. Но ПК в маршрутку не возьмешь, ноутбука у меня нет (да и играть на ноуте в наших переполненных маршрутках — самоубийство). Оставался только один вариант — запускать игру на смартфоне. И я начал поиски эмулятора.

МОБИЛЬНЫЙ DOS

Естественно, первой мыслью было найти готовые адаптации под Symbian. Однако проект мобильной Kyrandia еще только обсуждается на форуме kyrandia.ru — и то, скорее всего, это будет новая игра, а не ремейк (кстати, там же обсуждается и фан-проект по созданию 4-й части Kyrandia, и для него уже написан движок).

Потом я начал искать эмуляторы DOS для Symbian. И опять неудача. Были эмуляторы DOS под Java (я сразу представил себе, как они будут тормозить), нашел я и эмулятор для Windows Mobile — Pocket DOS (его я не протестировал из-за отсутствия соответствующего устройства). Но под «симбу» ничего не было — даже пресловутый DosBox под эту ОС еще не портирован.

Тогда я стал лазить в каталогах мобильного ПО, в разделе «эмуляторы», и совершенно случайно наткнулся на программу **ScummVM**, предназначенную для запуска старых игр. В чем же ее особенность?

ЗНАКОМЬТЕСЬ — LUCAS ARTS SCUMM ENGINE

Если вы играли в квесты, то можете заметить, что многие из них похожи друг на друга интерфейсом, управлением, способом взаимодействия с предметами (point-n-click). Все три «Кирандии» имеют один и тот же интерфейс, на них похожи и квесты серии *Monkey Island*, *Dig*. Все квесты от **Sierra** (*Space Quest, Police Quest, King Quest, Gabriel Knight, Larry*) имеют одинаковую оболочку. Почему так?



Рис. 1 **Заставка квеста Maniac Mansion**

Дело в том, что в файлах данных хранятся не только диалоги, графика и звук, а и предметы, способы взаимодействий с ними, сюжет игры. Исполняемый файл по сути является лишь интерпретатором, который выполняет прописанные сценарии. Такой подход упрощает разработку игр. Для создания новой игры необходимо только разработать файлы данных и перепрограммировать сюжет. Первой игрой, основанной на таком интерпретаторе, был квест *Maniac Mansion* от **LucasArts** (1987 год; см. **рис. 1**), а разработанный движок для интерпретации сюжетных скриптов назвали Script Creation Utility for Maniac Mansion или сокращенно — **SCUMM**.

Позднее на движке SCUMM было разработано множество игр: *Sam & Max Hit the Road, Indiana Jones, Monkey Island*. Появились собственные движки у фирм Revolution Software, Adventure Soft, Sierra (Sierra's Creative Interpreter).

В 2004-м году стартовал Open Source проект **ScummVM**, представляющий собой кросс-платформенную реализацию движка SCUMM.

Благодаря продуманной разработке ScummVM также поддерживает множество не-SCUMM игр таких компаний, как **Revolution Software** и **Adventure Soft**. К сожалению, Sierra'овский движок SCI этим эмулятором не поддерживается. Space Quest, Larry и другие игры от Sierra запустить на смартфоне пока невозможно. Будем надеяться, что разработчики ScummVM включат поддержку этого движка или проект FreeSCI (реализация SCI под Linux и Windows) будет портирован на Symbian.

Итак, основная особенность ScummVM в том, что он не эмулирует аппаратуру IBM PC-совместимого компьютера и ОС DOS. Он только интерпретирует сценарий игры, а управление, вывод графики и звука, осуществляется стандартными средствами целевой плат-

ПОЛЕЗНЫЕ ССЫЛКИ:

- счастливые обладатели смартов с touch screen могут скачать специальную версию, поддерживающую эти возможности — http://prdownloads.sourceforge.net/scummvm/scummvm-0.12.0-uiq3.sis?download
- остальные могут довольствоваться стандартным приложением под Series60 — http://prdownloads.sourceforge.net/scummvm/scummvm-0.12.0-s60-v3.sis?download
- А здесь можно посмотреть список поддерживаемых телефонов — http://wiki.scummvm.org/index.php/SymbianOS

формы. Таким образом обеспечивается высокая производительность и возможность запуска игр на множестве платформ, в том числе и на смартфонах (причем даже на бюджетных моделях вроде моей Nokia E50).

УСТАНОВКА И ЗАПУСК

Скачать sis-пакеты для установки ScummVM можно с официального сайта проекта: http://www.scummvm.org. Привожу прямые ссылки на последнюю версию (0.12, август 2008).

С установкой особых проблем нет — заливаем в телефон, открываем в файловом менеджере и ставим, игнорируя все предупреждения и соглашаясь со всеми условиями.

После установки эмулятора пробуем его запустить. Тут начинаются первые трудности. Дело в том, что для смартфонов, особенно для бюджетных моделей со слабеньким процессором и малым объемом оперативной памяти, ScummVM является довольно ресурсоемким приложением. Для его запуска необходимо освободить как можно больше памяти. Для этого надо выйти из всех запущенных приложений (включая контакты, журнал вызовов). Если объем ОЗУ вообще маленький (как, например, на моей Nokia E50 — 10 Мб), то перед запуском следует провести следующие операции:

• деактивировать все программы, которые автоматически загружаются (фильтры вызовов и пр.);
• выключить и включить телефон.

Также следует отметить следующие *особенности запуска ScummVM на бюджетных моделях*:

• для повторного запуска ScummVM необходимо выключить и включить телефон;
• во время работы эмулятора не следует переключаться на другие задачи (меню, контакты), т.к. с большой вероятностью он «вылетит»;
• почаще сохраняйтесь, т.к. при входящем звонке или SMS ScummVM тоже может «вылететь».

Итак, допустим, вы подготовили телефон к запуску эмулятора. Заходим через меню в папку с установленными приложениями, выбираем ScummVM и нажимаем *«Открыть»*. Затем терпеливо ждем — эмулятор запускается довольно медленно (на моей E50 — 15 с). Если за 15-20 секунд программа так и не запустилась или выбила ошибку — увы, объем оперативной памяти вашего телефона слишком маленький или ScummVM не совместим с вашим телефоном.



Рис. 2 **Вот он — алфавитно-цифровой символ**

УПРАВЛЕНИЕ

В версии для платформы Series60 есть три режима ввода:

• *режим курсора* (C). В этом режиме левая программная кнопка соответствует Enter, движения джойстика — клавишам управления курсором (вверх, вниз, влево, вправо), клавиши с цифрами — цифрам, решетка — Esc;
• *режим джойстика* (J). В этом режиме движения джойстика эмулируют движения мыши, левая программная кнопка — левую кнопку мыши, правая — правую. Клавиши с цифрами соответствуют цифрам;
• *режим клавиатуры*. Левая программная кнопка — Enter, правая — Esc, решетка — Caps Lock, 0 — пробел, C — Backspace. Ввод алфавитно-цифровых символов осуществляется как обычный ввод текста с клавиатуры телефона, только текущий символ отображается не в поле ввода, а в нижнем правом углу экрана. Если после выбора символа он автоматически не появляется в поле ввода, его надо подтвердить нажатием «1» (только тогда он попадет в поле ввода) (**рис. 2**).

Для переключения между режимами ввода необходимо произвести следующие операции:

• нажать зеленую кнопку (кнопку вызова). В нижнем левом углу загорится перевернутое слово «Ctrl»;
• нажимая несколько раз кнопку «1», выбрать нужный режим. Индикация режима производится отображением под словом «Ctrl» перевернутой буквы: красная «C» — режим курсора, красная «J» — режим джойстика, любая белая буква (а точнее, последняя нажатая в предыдущем использовании режима клавиатуры) — режим клавиатуры;
• нажать еще раз зеленую кнопку.

> **ВНИМАНИЕ!**
> Размер встроенной памяти телефона и размер ОЗУ — это не одно и то же! Для того, чтобы узнать размер ОЗУ, установите файловый менеджер (например, ActiveFile) и посмотрите размер диска d:

Нажатие зеленой кнопки активирует специальный режим control mode. Помимо переключения способа ввода в control mode доступны следующие функции, вызываемые нажатием кнопок 2-9:

2 — ориентация экрана
3 — перевернуть экран вверх ногами (при горизонтальной ориентации)
4 — включить/отключить растягивание картинки на весь экран
7 — включить режим клавиатуры
8 — включить режим курсора
9 — включить режим джойстика

НАСТРОЙКИ

После запуска ScummVM отображается меню (**рис. 3**).

В центре список с установленными играми, снизу — два ряда кнопок. Верхний — управление играми (*Добавить игру, Редактировать/Изменить опции игры, Удалить игру*), нижний содержит кнопки *Выход, О программе, Глобальные настройки* и *Запуск игры*. Управление интерфейсом осуществляется в режиме джойстика. Итак, нажимаем джойстик и наводим курсор на кнопку *Settings*. Не двигается курсор? Значит, режим джойстика не включился по умолчанию, включаем его (см. предыдущий раздел статьи).

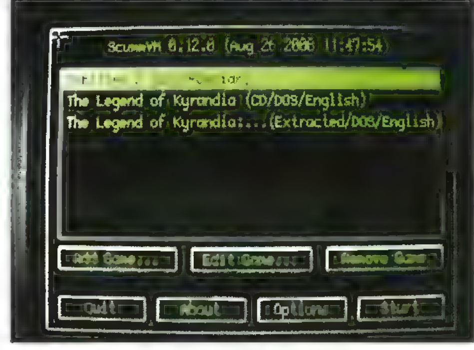


Рис. 3 **Главное меню ScummVM**

Наводим «прицел» на кнопку Settings и жмем левую программную кнопку. Появится меню опций, оно имеет несколько вкладок.

• **Graphics** — тут размещены графические опции. «Намертво» выбран чекбокс *Fullscreen* (понятно почему — на смарте в окне не запустишь) и почему-то не активна опция *Aspect Ratio Correction* (а зря, она была бы очень полезной при вертикальной ориентации игрового экрана. А так изображение либо жутко сплющивается в режиме растягивания, либо вылазит за пределы экрана). Кроме них есть еще выпадающий список с выбором вида эмулируемой графики: EGA, CGA, Hercules. Рекомендуется оставить *default*.
• **Sound** — настройки звука и речи. Здесь можно выбрать устройство для вывода звука (опять-таки рекомендуется оставить *default*) и здесь же находятся знакомые по настройкам оригинальных игр опции вывода речи персонажей: *speech only* (только текст), *speech and subtitles* (текст и субтитры), *subtitles only* (только субтитры) и *subtitles speed* (скорость субтитров).
• **Volume** — тут все и так ясно, это настройки громкости музыки, звуковых эффектов и речи персонажей.

• **MIDI** — настройки музыки. Выбор эмулируемого устройства для вывода, загрузка SoundFont…
• **Paths** — пути. Здесь можно выбрать пути для сохранения savegame'ов (их я обычно сохраняю в папке с файлами каждой игры, прописывая путь не в глобальных настройках, а в настройках игры), путь к папке с темами интерфейса ScummVM и путь к папке данных (лучше оставить без изменений). Так же на вкладке присутствует кнопка *keys*, которая позволяет присвоить некоторым стандартным действиям в играх кнопки телефона. Можно определить горячие клавиши для перемещения персонажей, смены персонажа или локации, сохранения и многого другого.
• **Misc** — прочие настройки. Здесь можно выбрать тему интерфейса и настроить автосохранение.

УСТАНОВКА И НАСТРОЙКА ИГР

Для запуска игры необходима часть файлов уже установленной игры и часть файлов с ее компакт-диска.

По поводу локализаций: ScummVM их отлично поддерживает. Я без проблем с первого раза запустил русскую версию второй «Гоблинов».

Но есть исключения. В играх Legend Of Kyrandia I-III и Lure of the Temptress реплики персонажей были «вшиты» в исполняемый файл игры. В результате для адаптации игр под ScummVM его разработчикам пришлось создавать специальные файлы lure.dat и kyra.dat (их можно скачать с сайта) с фразами (естественно, на инглише). Русской локализации этих файлов пока не существует ☹. Поэтому даже если вы попробуете запустить русскую версию «Кирандии», интерфейс и диалоги все равно останутся английскими.

Рассмотрим процесс установки игры в ScummVM на примере CD-версии Legend Of Kyrandia Book One. Для начала скачаем образ диска и необходимый файл kyra.dat:

```
cyberadmin@cyberadmin:~$ wget
http://kyrandia.ru/pub/games/kyrandia1.rar
cyberadmin@cyberadmin:~$ wget
http://scummvm.svn.sourceforge.net/svnroot/scummvm/scummvm/tags/release-0-12-0/dists/engine-data/kyra.dat
```

Разархивируем и примонтируем образ:

```
cyberadmin@cyberadmin:~$ unrar x kyrandia1.rar
cyberadmin@cyberadmin:~$ mkdir kyr1cd
cyberadmin@cyberadmin:~$ sudo mount -o loop /home/cyberadmin/kyrandia1.iso /home/cyberadmin/kyr1cd/
```

Теперь подключаем телефон в режиме «передача данных» или вынимаем из него карту памяти и вставляем ее в кардридер. Система автоматически примонтирует устройство. Создаем на карте памяти (у меня она монтируется в /media/метка_тома_карты_памяти) в папке Others папку kyr1:

```
cyberadmin@cyberadmin:~$ mkdir /media/Data/Others/kyr1/
```

Копируем все необходимые файлы. На компакте они расположены в папке /eng/1:

```
cyberadmin@cyberadmin:~$ cp kyra.dat /media/Data/Others/kyr1/
cyberadmin@cyberadmin:~$ cp /home/cyberadmin/kyr1cd/eng/1/*.APK /media/Data/Others/kyr1/
cyberadmin@cyberadmin:~$ cp /home/cyberadmin/kyr1cd/eng/1/*.CPS /media/Data/Others/kyr1/
cyberadmin@cyberadmin:~$ cp /home/cyberadmin/kyr1cd/eng/1/*.PAK /media/Data/Others/kyr1/
cyberadmin@cyberadmin:~$ cp /home/cyberadmin/kyr1cd/eng/1/*.VRM /media/Data/Others/kyr1/
```

Теперь отмонтируем телефон (карточку) и образ CD-игры:

```
cyberadmin@cyberadmin:~$ sudo umount /media/Data/
cyberadmin@cyberadmin:~$ sudo umount /home/cyberadmin/kyr1cd/
```

Отключаем телефон от компьютера (вынимаем карточку из кардридера и вставляем в телефон) и запускаем ScummVM.

Нажимаем кнопку *Add Game* и попадаем в диалог выбора папки. Открываем карту памяти и заходим в папку e:\games\kyr1. Для того чтобы зайти в папку, надо навести на нее «прицел» и выполнить «двойной щелчок» левой программной кнопкой.

Зашли в папку? Смело жмем *Choose*. Проходит небольшая пауза (ScummVM определяет игру), и открывается диалог настройки игры (**рис. 4**).



Рис. 4 **Меню настройки параметров игры**

Он очень похож на диалог глобальных настроек. На нем нет вкладки *Misc*, зато есть вкладка *Game*, где можно поменять отображаемое в списке игр название, а также поменять локализацию и платформу игры, если они определились неправильно.

Остальные вкладки отличаются от соответствующих вкладок в глобальных настройках только наличием опции *Override Global Settings*, которая позволяет переопределить для данной игры глобальные настройки. С помощью этой опции я, в частности, указываю ScummVM хранить savegame для каждой игры в папке с ее файлами. Настроив игру, кликаем на *Save settings*.

КАЧАЕМ!

Полный перечень поддерживаемых игр вместе со списком необходимых для их запуска файлов можно просмотреть по адресу http://wiki.scummvm.org/index.php/Datafiles.

ИГРА!

Для запуска игры выбираем ее в списке, кликнув по имени, а затем кликаем по кнопке *Start* (**рис. 5**).



Рис. 5 **Долгожданный момент — игра загружается**

Чтобы пропустить заставку, переключаемся на режим курсора и жмем левую программную кнопку или решетку. Откроется меню игры. Переключаемся обратно в режим джойстика и кликаем на *Start New Game*.

Все, можно играть!

При помощи ScummVM я прошел две первых «Кирандии». Впечатления остались довольно позитивные. Небольшой ложкой дегтя оказались глюки с «поваренной книгой» Занции (на правой странице почему-то отображалось содержимое левой) и небольшие тормоза на локациях с динамическим фоном (молотилка в Morningmist Valley, кипящая лава в центре Земли). В «Гоблинов» же на мобилке оказалось играть сложно: джойстик телефона значительно проигрывает мышке в реакции, скорости и точности позиционирования. Поэтому, чтобы синхронизировать действия Фингуса и Винкля, в некоторых моментах пришлось изрядно попотеть…

В ЗАВЕРШЕНИЕ ОБЗОРА…

…хочу сказать следующее: я очень рад, что в мои руки попал **ScummVM**. Всем владельцам смартфонов и КПК, а особенно тем, кто ностальгирует по играм своей молодости, рекомендую обязательно установить эту программу. Поверьте мне, вы не пожалеете. ScummVM поможет скрасить время в поездках или на скучных лекциях ☺.

Полезная софтинка. Выпуск 131

Сергей УВАРОВ
uvarov@ht.ua

В сегодняшнем обзоре мы поговорим об утилите **System & Security Uninstall Manager**, дающей представление обо всем софте, который установлен в системе, о неплохом, функциональном и бесплатном архиваторе **Zipeg**, а также о 32-битном зверьке-койоте, с помощью которого отправка SMS-сообщений в страны СНГ станет для вас обыденным занятием.

SYSTEM & SECURITY UNINSTALL MANAGER 2.1

Вероятнее всего, часть читателей МК — консерваторы, и до сих пор используют в качестве инструмента для деинсталляции программ стандартный компонент Windows — меню установки и удаления программ. Несмотря на его медлительность, есть в нем еще один минус — крайне низкая информативность об установленных программах. Кроме данных о названии программы, разработчике и веб-сайте, данный компонент Windows ничего предоставить не может — чего не скажешь об утилите **System & Security Uninstall Manager**, которая в дополнение к вышеперечисленному дает широкий спектр информации о каждой установленной программе.

Во-первых, главное окно программы сразу показывает количество программ, доступных для деинсталляции (**рис. 1**), хотя, с другой стороны, не отображает список установленных обновлений для программного обеспечения производства Microsoft.

Далее, в строке с названием программы дается ее размер, дата последнего использования и частота использования программы. При выделении строки с программой в правой части окна отображается подробная информация о самой программе, ее версии, разработчике и веб-сайте.

> **КСТАТИ!**
> Для многих пользователей очень полезной окажется возможность создания и экспорта в текстовый файл отчета, в котором представлены данные о программе, ее размере, пути к исполняемому файлу и записях о ветках реестра, связанных с программой.

Для каждой записи имеются четыре варианта — *Remove, Change, Repair* и *Delete Entry*, которые позволяют, соответственно, произвести деинсталляцию, изменить или восстановить программу из инсталлятора (при активных кнопках) или удалить запись из реестра, если удаление уже ранее произошло, а информация о программе не была удалена.

> **ПОЛЕЗНЫЕ ССЫЛКИ:**
> Адреса официальных сайтов крупнейших украинских операторов мобильной связи:
> • **МТС** — http://www.mts.com.ua или http://www.jeans.com.ua.
> • **Киевстар** — http://www.kyivstar.ua
> • **Лайф** — http://www.life.com.ua

Несмотря на английский язык интерфейса, сложностей при работе с программой возникнуть не должно. Загрузить последнюю версию можно по ссылке http://www.ss-tools.com/files/uninstall_manager_setup.exe, размер 600 Кб, Windows XP, freeware.

ZIPEG 2.4

И в случае с этой программой также нельзя не вспомнить о консерватизме некоторых пользователей. Какие архиваторы вам знакомы? Правильно — WinRar и WinZip, самые популярные архиваторы для платформы Windows. Они не бесплатны, однако популярность их от этого не убавляется. С другой стороны, а нужна ли вам вся их функциональность. Доказано, что большинству пользователей хватает примерно 10% возможностей этих программ, остальной же функционал далеко не так востребован.

К чему эта прелюдия? Архиватор **Zipeg** предлагает хорошую альтернативу вышеназванным гигантам, поскольку является не только достаточно функциональным, но еще и бесплатным. Для его использования необходима установка компонентов Java Environment, а при первом запуске пользователю предлагается установить ассоциации архиватора с различными типами архивов. Их список довольно объемен — *zip, rar, arj, lha/lzh, 7z, tar, gz, tgz, bzip2, cpio, rpm, chm, z, cbr, cbz, war, ear*, что уже само по себе хорошо.

Zipeg позволяет просматривать содержимое архивов без предварительной распаковки, без проблем работает и с iso-образами. Особое отношение у него к графическим изображениям. Программа имеет опцию предварительного просмотра непосредственно

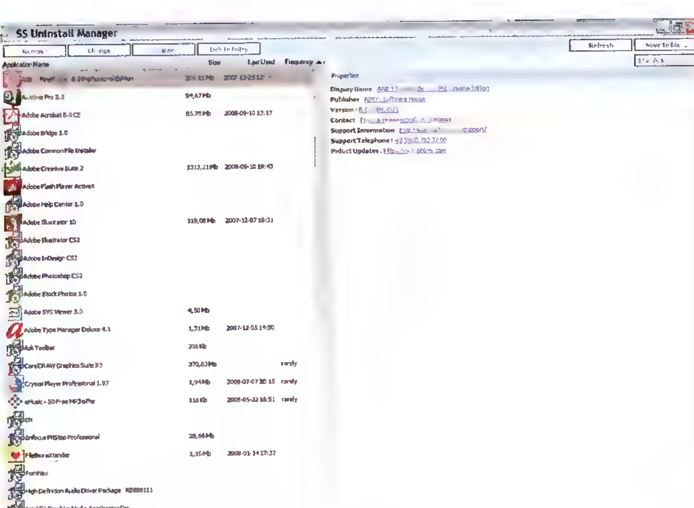


Рис. 1 **Выбор программы для деинсталляции**

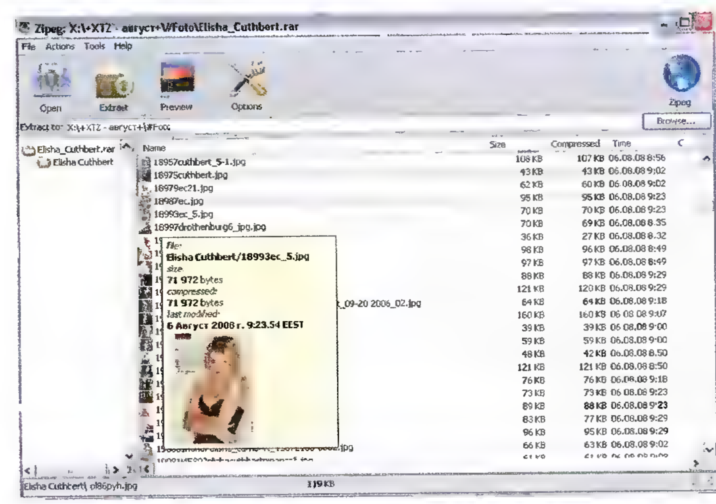


Рис. 2 **Опция предпросмотра изображений в архиве**

в своем окне, а также просмотр изображений в используемом по умолчанию приложении либо указанном пользователем (**рис. 2**).

При этом программа корректно отображает имена файлов других языков, в частности поддерживает кодировки UTF-8 и Unicode.

Загрузить дистрибутив программы можно по ссылке http://www.zipeg.com/downloads/zipeg-setup.exe, размер 1.17 Мб, Windows 2000-Vista.

COYOTE 0.3.0.2 SMS 0.8.0.1

Почему программа названа именно так — неясно, но она безусловно окажется полезной для всех, кто «разговаривает» по мобильному телефону при помощи SMS-сообщений, ведь **Coyote** обладает широким инструментарием для отправки (причем абсолютно бесплатной, если не считать килобайты потраченного интернет-трафика) SMS-сообщений на мобильные телефоны более 30 операторов России, Украины, Беларуси, Молдовы, Киргизии, Узбекистана и Чехии. Впечатляет, не правда ли? Особенно, когда начинаешь работать с утилитой и понимаешь, что описанием возможностей функционал программы не ограничивается.

Интерфейс программы не перегружен меню и логически разделен на 3 основные зоны — блок для ввода самих сообщений, панель шаблонов и адресную книгу.

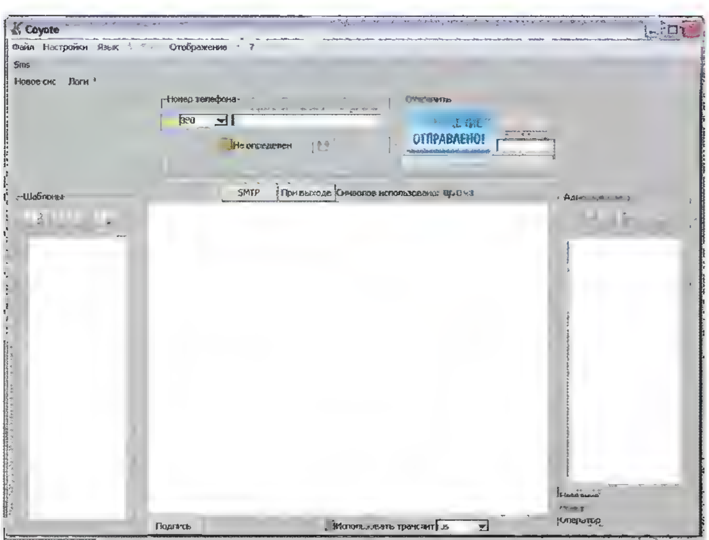


Рис. 3 **Главное окно программы Coyote**

Создание сообщения ничем не отличается от аналогичного в других программах — сначала выбирается код страны, затем вводится код оператора и сам номер, после чего программа автоматически определяет оператора и предлагает пользователю выбрать гейт (шлюз) для отправки сообщения. Шлюзом в основном служит официальный сайт оператора.

Текст сообщения можно печатать самому или выбирать из заранее созданных шаблонов. Аналогичная возможность присутствует при использовании адресной книги, которая имеет опции создания групп пользователей и ведения логов при отправлении сообщений адресату.

При отправке сообщений может пригодиться поддержка программой прокси и протокола https. Для текстов сообщений доступна транслитерация и добавление подписи отправителя. Программа также сохраняет лог-файлы для всех отправленных сообщений, с указанием номера, даты и времени отправки, а также самого текста сообщения. Для любителей красоты имеется более 10 различных стилей оформления интерфейса (**рис. 3**).

Загрузить программу можно по ссылке http://www.cwer.ru/files/coyote_0.3.0.2_sms_0.8.0.1.rar, размер 2.26 Мб, Windows 9x-XP. Доступен также вариант под Linux — http://www.cwer.ru/files/coyote_0.3.0.2_sms_0.8.0.1.tar.gz.

Окончание, начало см. на стр. 14

Самые умные уже догадались, что нужно всего лишь подправить этот файлик, чтобы установка пошла как надо. Но мир не без добрых людей, поэтому править nv_disp.inf вручную не придется. Даже не надо отменять установку драйвера после его самораспаковки. Достаточно просто забраться на сайт http://laptopvideo2go.com, выбрать в правом верхнем углу нужный тип ОС (Windows XP/Vista 32 или 64 бита) и скачать перезапакованный драйвер с модифицированным nv_disp.inf. Дальше процесс установки сводится к трем простым операциям:

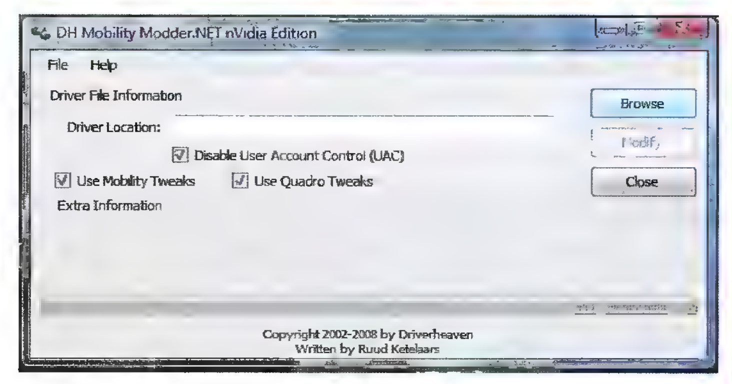
- распаковываем драйвер;
- заменяем nv_disp.inf в папке с дистрибутивом драйвера на исправленный;
- запускаем setup.exe и...

АЛЬТЕРНАТИВА ЕСТЬ!

Для владельцев ноутбуков с видеокартами ATI такого простого решения проблем с обновлением драйверов я пока не видел. Но все равно ничего сложного нет. Достаточно просто скачать утилиту **DH Mobility Modder.net** (http://www.driverheaven.net/modtool.php) и «пропатчить» распакованный официальный «настольный» драйвер. Некоторые энтузиасты выкладывают в Сети уже модифицированные при помощи этой простой утилиты драйверы, но надежнее, конечно, самому скачать свежак с сайта AMD.

Да, должен заранее предупредить. С более ранними версиями утилиты DH Mobility Modder.net бывали проблемы. Иногда драйвер становился криво, причем настолько, что отказывался даже «откатываться» назад. Нынешняя версия вполне надежна, но сделать бэкап перед обновлением не помешает.

Одной фразой скажу, что в разработке находится еще и утилита *DH Nvidia Mobility Modder* с полностью аналогичным функционалом, только сами понимаете для каких видеочипов. Версия 0.4.0 (public beta) доступна для скачивания, но, если честно, решение от laptopvideo2go.com выглядит более просто и надежно.



Три чекбокса и три кнопки — проще некуда

Дальше все идет, как обычно — установка, перезагрузка, готово.

Схема работает безотказно для любых версий Windows Vista и XP, драйверы работают с любыми чипами nVidia — проверено. Да еще как проверено! На том же сайте, на форуме, можно найти результаты бенчмарков для различных версий драйверов на большинстве существующих видеочипов. Например, тут: http://www.laptopvideo2go.com/forum/index.php?showtopic=19567.

Если вы хорошо знаете буржуйский язык, советую ознакомиться еще и с мануалом (http://www.laptopvideo2go.com/forum/index.php?showtopic=9243), где все подробно описано по пунктам.

Lenny'вый Линукс



Сергей «grinder» ЯРЕМЧУК
grinder@ht.ua
http://tux.in.ua

Наиболее ожидаемым для Линуксоидов событием этого года является выход очередного релиза популярнейшего дистрибутива Linux — Debian 5.0, известного также под кодовым названием «Lenny». За что же его так любят и ценят?

Интерес публики подогревался постоянными сообщениями в печати и предрелизами. Сначала в июне появилась бета-2, затем в конце июля началась «заморозка» кода, а через месяц публике была представлена уже Beta LiveCD версии дистрибутива. Вполне вероятно, что в момент, когда вы читаете эти строки, на сайте Distrowatch.com уже красуется объявление оповещающее, что «Lenny» уже с нами.

Новая версия призвана заменить Debian 4.0 «Etch», который вышел полтора года назад, в апреле 2007 года. Разработчики кроме традиционного обновления программного обеспечения в Lenny обещали нам много вкусностей: поддержка IPv6, удаление debmake, двойная сборка пакетов, переезд на новый Glibc, переход с /bin/sh оболочки на dash, многочисленные улучшения безопасности (сборка пакетов с «-fstack-protector», «-Wformat» и «-Wformat-security» для защиты от атак, направленных на переполнение буфера и стека) и многое другое. Некоторые из них представлены на странице http://release.debian.org/lenny/goals.txt, информация о выпуске доступна на http://www.debian.org/releases/lenny.

Но, наверное, самое ожидаемое — это появление нового инсталлятора. До 4.0 Debian имел только текстовую программу установки, которая вызывала стойкую антипатию у новичков. Старожилы в ответ только смеялись над этим, утверждая, что Debian ставится только раз, а остальное время обновляется. И, кстати, они полностью правы.

Итак, Beta «Lenny» в виде LiveCD на странице закачки http://cdimage.debian.org/cdimage/lenny_live_beta1 предложена в трех вариантах с рабочими столами *GNOME*, *KDE* и *Xfce*.

Выход Debian в формате LiveCD тоже в своем роде знаменательное событие — несмотря на то, что версии LiveCD пользователям Linux уже, можно сказать, привычны. Все современные дистрибутивы, ориентированные на дескоп, выходят именно в таком варианте, как более удобном, позволяющем протестировать систему и работать в любом месте. Debian сам стал основой для более чем 100 дистрибутивов, список которых можно найти по ссылке http://ru.wikipedia.org/wiki/Debian.



Рис. 1 **Загрузочное меню Debian Live**

Есть среди них и проекты, предлагающие LiveCD совместимый дистрибутив, но для Debian это первый релиз в этом виде. Разработчики потратили более двух с половиной лет, чтобы мы увидели «живой» вариант Debian. Сначала в репозитарии Lenny появился пакет live-helper, позволяющий создать такой дистрибутив, теперь мы имеем готовое решение. Информация по Debian Live собрана на сайте http://debian-live.alioth.debian.org. В частности здесь найдем ответ на популярный вопрос: «Зачем еще один LiveCD?». Кроме CD и DVD реализована работа с USB-носителя и сетевая (netboot) загрузка. Поддерживаются i386, amd64, Sparc и PowerPC архитектуры.

> **КСТАТИ О НАЗВАНИЯХ:**
> Название дистрибутива произошло от имен основателя проекта Яна Мердока (Ian Murdock) и его жены Дебры (Debra).
> Все же его версии называются именами персонажей мультфильма «Toy Story», вышедшего в прокат в 1995 году (в 2009 году запланирован ремикс). Следующая после «Lenny» версия будет иметь кодовое название «Squeeze», по имени трехглазого инопланетянина. Нестабильный (unstable) релиз всегда называется Sid.

Выдержать затянувшуюся до релиза паузу я не смог и скачал версию Live с рабочим столом KDE.

ПРОБУЕМ В РАБОТЕ

Четких указаний о системных требованиях на сайте проекта я не нашел. Единственное, что удалось нарыть, это то, что для работы понадобится компьютер с 64 Мб оперативной памяти. Вероятно, и требования к остальному оборудованию невысоки, еще один ориентир — пакеты собраны под i486-й процессор.

Загрузочное меню весьма лаконично (**рис. 1**).

Нам предлагают продолжить загрузку или, нажав F1, получить информацию об остальных параметрах. Выполнив последнее действие, понимаешь, что всевозможных параметров нам разработчики заготовили немало. Полный список можно найти в файле parameters.txt, который лежит в корне диска.

В случае каких-либо проблем можно использовать загрузку «live-failsafe», в некоторых системах бывает полезно отключить ACPI «live acpi-off» — или так: «noapic nolapic». Возможна загрузка с 1 или 2 жесткого диска или флоппика, для этого вводим соответственно «disk1», «disk2» или «floppy». Если хватает ОЗУ, то можно выгрузить диск в оперативную память — «live toram». Среди подсказок есть действие «install», позволяющее вместо Live-режима сразу начать установку, но в бете он пока не реализован, на попытку его использовать получаем отказ. Видеорежим, установленный по умолчанию, не всегда может быть оптимальным, но можно помочь загрузочным скриптам, введя «live xvideomode=0x318» (16-битный цвет, 1024×768).

Загрузка системы происходит быстро и через некоторое время перед нами предстает в общем традиционный рабочий стол KDE 3.5.9 (**рис. 2**), релиз которого был представлен миру лишь за пару недель до дебюта KDE 4.1.



Рис. 2 **Рабочий стол Debian Live**

В качестве стиля оформления выбран пластик в приятном синеватом оттенке, также традиционном для Debian. Еще при анонсе KDE 4 версии команда разработчиков Debian приняла решение, что в состав Debian Lenny будут включены только средства для разработчиков KDE 4.0. Полный вариант KDE 4 будет доступен в experimental (где он сейчас и находится, http://packages.debian.org/ru/experimental/kde4). В стабильный релиз Debian KDE 4 попадет только после выхода KDE 4.1. Учитывая, что он уже анонсирован, следует ожидать выполнения разработчиками своих обещаний ☺.

Интерфейс KDE не локализован, выбор русского или украинского в Control Center ни к чему не приводит. Команда locale выводит «en_US.UTF-8». Будем ожидать, что в окончательном релизе средства локализации появятся. Хотя при наличии хорошего соединения с Интернетом можно после установки легко заставить говорить эту среду на любом языке, пакеты для которого есть в репозитарии. Но пока этого нет, как нет и возможности установить систему на жесткий диск. По крайней мере, никакой кнопки на рабочем столе, как в Ubuntu, Mandriva и прочих дистрибутивах, здесь пока нет. Кстати, подключившись к Интернету, можно установить пакеты и на живую систему, только придется самим позаботиться, чтобы они были доступны после перезагрузки.

Заглянув в /etc/apt/sources.list, видим, что подключены только два репозитария.

```
$ cat /etc/apt/sources.list
deb http://ftp.us.debian.org/debian lenny main
deb-src http://ftp.us.debian.org/debian lenny main
deb http://security.debian.org/debian lenny/updates main
deb-src http://security.debian.org/debian lenny/updates main
```

Напомню, что сайт debian-multimedia.org предлагает свой репозитарий, в котором можно найти многие мультимедиа-программы, в том числе и с несвободными лицензиями. Подключить его просто:

```
deb http://www.debian-multimedia.org lenny main
```

И для Skype:

```
deb http://download.skype.com/linux/repos/debian/ stable non-free
```

Теперь можно оглядеться и познакомиться с установленным ПО. Под капотом находим ядро 2.6.25, Glibc 2.7, Compiz 0.7.6, UDEV 125, X.Org 1.4.2, Python 2.5 и Perl 5.10. Меню KDE традиционно, обошлось без Kickoff, который, честно говоря, мне кажется неудобным.

Программ на диск поместилось много, наверное, благодаря отсутствию других языков, желанию разработчиков протестировать максимальное количество программ и файловой системе SquashFS поддерживающей сжатие.

Здесь и полноценный офисный пакет OpenOffice.org, и персональные менеджеры вроде KAdressBook, KOrganizer. Графические пакеты представлены GIMP, OpenOffice.org Draw и многочисленными вьюверами. Такие программы, как Karbon, Krita, Inkscape и Scribus, недоступны.

Мультимедийных программ не много, но вполне достаточно для повседневных задач: Noatun, JuK, K3b, CD-проигрыватель KsCD. Видео и аудиофайлы в популярных форматах DivX, DVD и MP3 проигрывались без проблем. Правда, при щелчке на MP3-файле запускался Noatun. Очень много программ в меню Internet, есть несколько десятков игр и образовательных программ.

ПОДДЕРЖКА ОБОРУДОВАНИЯ

Как и следовало ожидать, Debian отлично справился с определением оборудования. Все что имелось, было активировано на этапе загрузки, и дополнительного вмешательства не потребовалось.

Настройки видео были выставлены оптимально, звук заработал из коробки.

Среди меню имеется пункт *Sony Vaio Laptop*, предназначенный для настройки работы с этим типом ноутбуков. Есть утилиты для настройки WiFi, подключения PDA и менеджер управления цифровыми фотокамерами. Вставленная флэшка была подхвачена системой, имена файлов, набранные кириллицей, выводились корректно. Правда, ярлык на рабочем столе не появился; чтобы размонтировать флэшку, пришлось вызывать консоль. Хотя есть и графическая утилита System — Storage Device. С ее помощью можно просмотреть список смонтированных файловых систем и устройств и (при наличии прав) размонтировать.

Радует, что разработчики по-прежнему уделяют много внимания стабильности системы, не гонясь за количеством релизов. Несмотря на то, что передо мной была пока еще тестовая версия системы, упреков Debian высказать не могу. Все работало стабильно, все программы запускались без досадных ошибок. С нетерпением ждем релиза.

Linux forever!

ДЛЯ УМЕЛЫХ РУК:

При наличии установленного Debian необязательно скачивать Live-дистрибутив, можно его собрать самому. Диски созданы при помощи специально разработанной коллекции скриптов live-helper, позволяющей конструировать LiveCD-диски с произвольным набором пакетов. Для упрощения работы с live-helper создан GUI-интерфейс *Live Magic*. Это очень просто. Создаем рабочие каталоги и получаем консоль root:

```
$mkdir debian-live
$cd debian-live
#su
```

Чтобы собрать систему с установками по умолчанию пишем:

```
#lh_config && lh_build
```

Команда lh_config имеет большое количество параметров. Например, для сборки дистрибутива с рабочим столом KDE вводим:

```
#lh_config -p kde-desktop && lh_build
```

Если нужен Gnome или XFce, используем gnome-desktop и xfce-desktop соответственно.

Выставить нужную локаль и раскладку можно командой:

```
#lh_config --bootappend-live «locale=ru_RU.UTF-8 keyb=ru»
```

По умолчанию сборка Live-дистрибутива архитектуры и релиза происходит по аналогии с родительской системой. При помощи параметра «-a» можно указать отличную архитектуру, а «-d» укажет на релиз.

```
#lh_config -d sid -a amd64 && lh_build
```

Для сборки USB-варианта используем «-b usb-hdd».

Подробности по некоторым командам смотрите в документе «Examples for generating a Debian Live CDs and others» (http://wiki.debian.org/DebianLive/Examples)

Переменная облачность

Bateau
Bateau.ht.ua

Второго пришествия S.T.A.L.K.E.R.'а пришлось ждать не так долго, как первого, но GSC снова сделали «ход конём» и, не отходя от данных своим поклонникам обещаний, выпустили игру, в равной степени не похожую и на Shadow of Chernobyl, и на то, чего ждали многие геймеры.

Разработчик: GSC Game World
Издатель в Украине: GSC World Publishing/1C
Жанр: FPS с элементами RPG
Сайт игры: www.stalker-game.com
Минимальные системные требования: CPU 2 ГГц, 512 Мб ОЗУ, видеокарта со 128 Мб памяти и поддержкой DirectX 8.0, 10 Гб на винчестере, Windows 2000 SP4/XP SP2/Vista

Как определить, что игра по-настоящему зацепила? Можно посмотреть на свои спонтанные рефлексы. Например, когда коллега вернулся в редакцию со страйкбольных игрищ, я почти минуту изучал его Steyr Aug, прикидывая, как приладить на него цепную пилу. Диагноз — перепогружение в Gears of War.

Остались ли у меня в мозгу подобные «артефакты» после прохождения **S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky**? Нет, пока ничего не могу вспомнить. Хотя очень хочется, честно. Игра-то, вроде, хорошая. Или нет?

Эй, ямщик, поворачивай к черту!

Оригинальный *S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl* вышел не таким, каким его хотели видеть геймеры, перекормленные различными превью и интервью. Впрочем, надо признать, что первый S.T.A.L.K.E.R. отличался и от той «игры мечты», которую представляли себе сами сотрудники *GSC Game World*. Возможно, если бы не было безжалостного фичаката по инициативе издательства *THQ*, S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl вообще не вышел бы. Но, как оказалось впоследствии, недостатки игры замечательно поддаются «лечению».

Речь идёт не только о патчах, избавивших Shadow of Chernobyl от глюков и багов, но и о модификациях, которые в огромных количествах стали появляться сразу же после релиза. За глобальными модами тоже не заржавело. Основной фишкой большинства модов было развитие идей, заложенных в Shadow of Chernobyl, шлифовка геймплея, балансировка «экосистемы» A-Life, доведение до ума экономики, и так далее.

Как-то само собой появилось ощущение, что GSC Game World займется тем же. Ну, конечно, добавят кой-чего по мелочам, карт новых сделают, но, в целом, получится очень хорошо пропатченный Shadow of Chernobyl, не уступающий по уровню саспенса и глубины погружения лучшим модам. Но GSC пошли своим, особым путём. И я не могу определить, к лучшему были эти изменения, или нет. S.T.A.L.K.E.R. превратился в другую игру, хотя его по-прежнему ни с чем не спутаешь.

Весь мир насилья мы разрушим...

Прежде всего стоит обратить внимание на то, как изменилась система A-Life, и насколько возросла мотивация для вовлечения в **разборки местных группировок**.

На большинстве карт в Clear Sky обозначены «контрольные точки», которыми чаще всего являются временные лагеря, развалины и просто удобные места для засады. Боты собираются в группы и отправляются к точкам, которые заняты вражескими бойцами, а те, в свою очередь, обороняются. И практически на всех локациях идёт постоянная война, кто-то захватывает точки, кто-то организовывает контратаки...

Втягивание игрока в войну фракций начинается буквально с первого задания — спринтерский забег по контрольным точкам, которые заняли ренегаты, в компании со сталкерами из группировки «Чистое небо» наглядно демонстрирует, как это всё работает. Или, по крайней мере, должно работать, поскольку в дальнейшем, после вступления в ряды любой из доступных группировок, игрока будут заваливать невыполнимыми заданиями (прибеги за три секунды на другой конец карты и защити точку) и не засчитывать выполненные (освободи точку и дождись подхода союзников, которые могут банально не захотеть никуда идти). Не хватает толковой системы выдачи заданий и возможности передать своим, что, мол, я тут держу точку, высылайте поддержку ASAP.

Тут, кстати, появляется довольно острый моральный выбор. Если с «Чистым небом» всё ясно, игрок всё равно связан с этой фракцией по сюжету, то выбор между «Долгом» и «Свободой» уже далеко не так прост. Передвигаясь по сюжету, Шраму придётся тесно познакомиться с представителями каждой из сторон. Примкнёшь к одним — придётся убивать других. Поднимется ли рука?

Ещё одно важное изменение. Кто жаловался на то, что в Shadow of Chernobyl **артефакты** были разбросаны где попало? Теперь арты стали полностью невидимыми, а найти их можно только в аномалиях. Вернее, в аномальных полях, ибо теперь по большинству карт можно бегать, как по Борщаговке, опасаясь лишь местных бандитов. Зато все аномалии (многие из которых стали полностью невидимыми) сгруппированы в целые поля, да ещё с радиоактивным фоном. И вот где-то в этих смертельных лабиринтах спрятаны драгоценные артефакты.

Чтобы добыть самый легкодоступный артефакт, Шраму, скорее всего, потребуется слопать две-три аптечки и выпить бутылку антирадиационной водки. Ну, а в какие места разработчики упрятали артефакты поценнее, даже описывать жутко.

Шкурный вопрос

Раньше рядовому сталкеру было некуда девать деньги. По большому счёту, ничего, кроме покупки большого и красивого экзоскелета, игрок не планировал. Всё остальное можно было добыть в виде лута. Теперь всё не так.

Если кому-то в Shadow of Chernobyl не нравилась баллистика, не пугайтесь, когда увидите разброс обычного «ствола» в Clear Sky. Да, GSC принципиально не пошли на поводу у любителей Counter-Strike, точность оружия даже снизилась. Зато для большинства «стволов» появилась возможность установки различных апгрейдов, значительно повышающих характеристики. Причём система улучшений сделана разветвлённой и нелинейной — либо вы кон-



«Сан из шайнин, зе везер из сви-и-ит...»

центрируете всё на точности, либо повышаете убойность и скорострельность. Третий вариант — улучшение «всего по чуть-чуть», но тогда вы не сможете поставить апгрейды высокого уровня.

У меня это вызвало самую прямую ассоциацию с классическими ролевыми системами. Есть один класс, есть другой. Мультикласс возможен, но он будет заведомо слабее узкого спеца. А главное, все эти апгрейды стоят немалых денег, да и ремонт навороченной винтовки влетает в копеечку. Таким образом, Clear Sky приобрёл ещё больше сходства с RPG, но абсолютно непривычным, окольным путём.

По всем локациям шастают толпы сталкеров, постоянно идёт война, случаются выбросы и набеги монстров. Но на всём этом празднике очень мало персонажей, хоть чем-то отличающихся от обычного пушечного мяса, респавнящегося на базах группировок. И подавляющее большинство историй о людях, живущих в Зоне, приходится на основную сюжетную линию.

В Clear Sky остро не хватает интересных побочных заданий и ярких персонажей. Я, конечно, могу развлечь себя поисками артефактов и войной с «Долгом», но оба эти занятия довольно быстро теряют смысл и надоедают.

О ЧЕМ Я НЕ БУДУ РАССКАЗЫВАТЬ

Не вижу смысла в подробном описании графических красот этой игры. Смотрите на скриншоты и просто восторгайтесь.

Те, кто уже попробовали пройти Clear Sky без последних патчей, ждут гневных речей в адрес GSC Game World, выпустившей крайне сырую и глючную игру. Ну что ж, что есть, то есть. До версии 1.5.04 Clear Sky практически невозможно пройти без фикса, который останавливает бесконтрольное «саморазмножение» патронов в ящиках на контрольных точках. Если это «размножение» не остановить, количество патронов достигает величины, которую игровой движок обработать не в состоянии. Но брызгать слюной почему-то не хочется. Да, будьте готовы к встрече с новыми типами аномалий — «Kick to Windows Desktop» и даже «Hello, BSOD!», но с последним патчем они уже не смогут остановить по-настоящему упорного сталкера на пути к заветной цели.

Кроме того, не хватает замечательных «сталкеровских» подземелий в духе лабораторий «Х16» и «Х18». Коротенький туннель под Агропромом — вот вам и вся клаустрофобия. Даже мегакрутой Рыжий лес, в котором впечатлительный геймер может и обделаться, всё-таки является открытым пространством. Его можно пробежать, не ввязываясь в драку.

Мало страшных мест. Мало побочных заданий. Даже новый монстр всего один. GSC Game World повели развитие серии, вроде бы, в правильном направлении, но при этом не сохранили кое-что из того, за что мы полюбили Shadow of Chernobyl.

Зона стала другой, и погрузиться в неё по-настоящему мешает то ли глючность Clear Sky, то ли старые привычки из Shadow of Chernobyl. Откуда же взяться условным геймерским рефлексам? На какую лампочку должен выделяться желудочный сок?



Вы его не видите, но в этих кустах сидит кровосос

Хотя, погодите, есть рефлекс! Вот прямо сейчас у кого-то в редакции запищал телефон. Этот звук... Что я только что сделал? О чём подумал? Да, точно, так и есть. Оглянулся в поисках аномального поля — там ведь можно разжиться артефактом!

АПГРЕЙД НЕОТВРАТИМ

Clear Sky вышел на прилавки Украины и России в очень сыром виде. Но патчи понемногу исправляют ситуацию (например, некоторые геймеры рапортуют о том, что патч версии 1.5.04 примерно на 20% повышает fps), поэтому не стоит паниковать. На ноутбуке Core 2 Duo T7100 1.8 ГГц, 2 Гб ОЗУ, GeForce 8600M GS под Windows Vista 32 bit при средних настройках (DirectX 9) в разрешении 1024x768 счётчик fps показывал 15-20. Понижение качества текстур и отключение нескольких эффектов позволило достичь показателя в 30 fps. Но в жарких баталиях производительности всё равно не хватало, поэтому я понизил разрешение ещё до 800x600 и уже в этом режиме добрался до финала.

В то же время коллега играл на Core 2 Duo 2.2 ГГц с 2 Гб ОЗУ и ATI Radeon HD 4850 в 1024x768. Настройки на максимум — и 25-30 fps.

Главное, что система, на которой шёл оригинал, тоже должна осилить Clear Sky. Но потолок системных требований вырос очень сильно, поэтому для экстремалов, желающих увидеть все красоты Clear Sky, апгрейд неотвратим. До сих пор апгрейдиться требовал только Crysis... Ну что ж, Clear Sky почти догнал коллегу по прожорливости.

Наименование	грн.	у.е.	код
КОМПЬЮТЕРЫ			
Настольные компьютеры			
Компьютеры на базі Intel Core 2 Duo			8
Компьютери на базі AMD Athlon			8
Мобильные компьютеры			
MSI Wind U100-058UA Black 10"	2958	580	6
Asus Eee PC 700 4 Gb Розовый	1744	342	6
MSI MegaBook S430X-058UA 14.1"	2627	515	6
КОМПЛЕКТУЮЩИЕ ДЛЯ ПК			
Процессоры			
SEMPRON LE-1200 AM2 BOX 45W	175	36	9
Intel® Celeron® Dual E1200 1.6GHz	306	60	3
Dual-Core E5200 box 2.5GHz	528	104	6
PHENOM 64 X4 9550 AM2+ BOX	757	156	9
AMD Socket AM2 Phenom X3 TripleCore	857	168	3
AMD Phenom X3 8750 box 2.4GHz	1015	199	6
Quad-Core Q6600 box	1030	202	6
Core 2 Quad Q6600 BOX	1033	213	9
Intel® Core™ 2 Quad Q9300 2.5GHz	1719	337	3
Модули памяти			
DDR2-1066 1024M PC2-8500 Kingmax	128	25	6
DDR2 2Gb PC6400 APACER	179	37	9
SODIMM TakeMS 2GB DDR2 800	194	38	3
SODIMM Transcend 2GB DDR2 667	204	40	3
SO-DIMM 2Gb DDR2 PC6400 APACER	206	43	9
DDR3 Samsung 1Gb DDR 1333	357	70	3
Материнские платы			
GIGABYTE GA-MA78GM-S2H	427	88	9
ASUS Socket AM2 M3N78-EM	474	93	3
MB ASUS P5Q iP45/ICH10R	643	126	6
MSI P45 Zilent	999	206	9
ASUS AM2 M2-CROSSHAIR II FORMULA	1433	281	3
Жесткие диски			
SATA Samsung 80GB 7200rpm 8MB	250	49	3
320 Gb HITACHI 16Mb SATA II	301	62	9
SATA Western Digital 160 7200rpm 16	332	65	3
500 Gb HITACHI 16Mb SATA II	369	76	9
500 Gb SAMSUNG 16Mb SATA II	407	84	9
Seagate 500 GB Diamond Max 22-STM35	408	80	6
Samsung 640 GB 16 MB Cache SATA 2	434	85	6
WD 500 GB 16 MB Cache SATA 2 Raid	505	99	6
SATA Samsung 1024GB 7200rpm 32MB	938	184	3
Видеокарты			
ASUS Radeon EAH2400PRO/HTP 256Mb	199	39	3
MSI GF 8500GT 256 TV Passive PCIe	228	47	9
MSI GF 9400GT 512 DDR2	369	76	9
MSI GF 9600GT 512 OC PCIe	669	138	9
ASUS GeForce EN9600GT TOP/HTDI/512	903	177	3
ASUS GeForce EN9600GT/HTDI 1Gb	913	179	3
512 MB EVGA GeForce 9800GT	938	184	6
ASUS Radeon EAH4850/HTDI 512Mb	1117	219	3
1024 MB ASUS GTX280	2729	535	6
2048 MB GAINWARD HD4870X2	3035	595	6
Мониторы			
15" BenQ T52WA	780	153	6
19" LG TFT W1942S-SF	970	200	9
ViewSonic 17" VA703b TFT	1040	204	3
22" AOC 210S 22W Black	1489	292	6
22" PHILIPS TFT 220WS8FS	1576	325	9
Samsung 22" SyncMaster 226CW TFT	1617	317	3
22" Iiyama PLE2202WS-B	1668	327	6
22" LG W2284F Glossy Black	1734	340	6
22" DELL TFT SP2208WFP silver	1989	410	9
Dell 20" 2007FP TFT Black/Silver	2494	489	3
ASUS 24" MK241H Wide TFT	2790	547	3
Корпуса			
CODEGEN 350W	189	39	9
4U 4403 400W Black	262	54	9
4U 5002 400W Black	344	71	9
КОМПЬЮТЕРНАЯ ПЕРИФЕРИЯ			
Лазерные принтеры			
SAMSUNG ML2015	470	97	9
SAMSUNG ML2240	558	115	9
Samsung ML-2240 Silver	566	111	6
Принтер Canon LBP-2900	576	113	6
Hewlett Packard LJ P1505	949	186	3
SAMSUNG CLP-315 Color	1174	242	9
Hewlett Packard LJ P2015dn	2295	450	3
Струйные принтеры			
CANON PIXMA iP1800	247	51	9
EPSON Stylus C91	296	61	9
HP DeskJet D4163	354	73	9

Наименование	грн.	у.е.	код
Epson Stylus Photo R270	627	123	6
Сканеры, копиры, МФУ			
Mustek 2448 TA Plus Be@rpaw	340	70	9
HP ScanJet 2410G	344	71	9
EPSON Perfection V10	417	86	9
БФП SAMSUNG SCX-4300	852	167	6
БФП Brother DCP-7025R	1290	253	6
Источники бесперебойного питания и стабилизаторы			
Powercom TCA-2000	158	31	10
Mustek PowerMust 600	214	42	3
Powercom WAR-500A	240	47	10
600 PCM BACK PRO	252	52	9
800 MUSTEK PowerMust USB	359	74	9
APC 550 V/A Back ES 550	485	95	3
Мультимедиа			
Акустические системы			
Gemix TF-10; 2.0	97	19	10
AS Mustek SM-220 BrightWood	107	21	6
AS 2.1 TARGA EVO 500	189	37	6
AS Creative 2.1 Inspire T3100	245	48	6
Колонки MICROLAB PRO2 2.0	480	99	9
Gemix SD-100+011.5.1 дерев ДУ FM\AM	1341	263	10
AS Logitech Z-5500 5.1	1831	359	6
mp3-плееры			
MP3 APACER AU120 4Gb Black	189	39	9
TakeMS BLADE 4Gb	240	47	6
MP3 TRANSCEND T.SONIC 630 4Gb	276	57	9
MP3 MPIO FY900 4GB	315	65	9
Transcend T.Sonic850 8GB	383	75	6
Creative ZEN V Plus 2GB	592	116	6
Цифровые фотоаппараты			
KODAK Easyshare M1033/black	1132	222	6
Canon IXUS 90 IS	1897	372	6
Телевидение			
TV-тюнер ASUS My Cinema P7131	250	49	3
TV-тюнер AVer TV Studio 509 with FM	352	69	3
TV-тюнер AVerTV Hybrid + FM Volar	536	105	3
40" Samsung LCD-TV LE40A552P3RXUA	8645	1695	6
Разное			
Навушники KOSS UR10	83	16	6
Flash Drive 16 GB ext. USB 2.0 take	268	53	6
Навушники STEEL Siberia Full-Size	546	107	6
Циф. рамка TRANSCEND T.photo 720	581	114	6
РАСХОДНЫЕ МАТЕРИАЛЫ			
Картриджи HP, Cannon, Samsung			4
Запр. HP, Cannon, Samsung, Xerox			4
Услуги			
Заправка картриджей			
Запр/восст. всех картриджей, выезд			4
Запр/восст. HP, Cannon, Samsung, Xerox			4
Ремонт			
Ремонт принтеров, факсов, КМА	30		4
Ремонт ноутбуків			8
Ремонт системных блоков			8
РАЗНОЕ			
Аренда виртуального сервера	от 178		5
Регистрация блоков IP адресов	от 2250		5
Аренда физического сервера	от 278		5
Колокейшн - размещ. сервера клиента	от 428		5
Размещение сайта на сервере фирмы	от 50		5
Интернет по выделенным линиям	от 600		5
Продажа корпусов, стоек и шкафов			5
Регистрация доменов UA, COM UA и др			5
Модернізація ПК з викупом старих			8
Разработка сайтов на CMS Energine			5

Код	Название фирмы	Стр
1	Samsung	32
2	Verbatim	17
3	Апекс_Компьютер (044-4584539,4412435)	30
4	Артсервис (044 2053743, 3601671)	
5	Колокол (044-4617988)	7
6	КомТехСервис (044-2368800,4905722)	30
7	КПИ сервис (044-2489555)	2
8	ПрагмаТех (044-4575720,4530258)	30
9	СИТ (044-5654277,5653961)	30
10	Эксим-Стандарт (044-5360094)	1, 9







Всеукраинский еженедельник
«МОЙ КОМПЬЮТЕР» № 19
29.09.2008. Тираж: 20 500
Рег. свидетельство: серия КВ № 3503 от 01.10.98
Подписной индекс в каталоге «Укрпочта»: 35327
Учредитель: ООО «К-Инфо»
Издатель: ООО СофтПресс
Киев, ул. Героев Севастополя, 10
info@mycomputer.ua
www.mycomputer.ua
Редакция может не разделять мнение авторов публикаций
Ответственность за содержание рекламных материалов несет рекламодатель. Перепечатка материалов только с разрешения редакции.

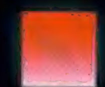
Редакция: Киев, ул. Героев Севастополя, 10,
тел. +380(44) 585-82-82
Для писем: 03126, Киев-126, а/я 570/8
Издатели: Эллина Шнурко-Табакова, Михаил Литвинюк
Редакционный директор: Владимир Табаков
Главный редактор: Татьяна Кохановская
Железный редактор: Дмитрий Дахно
Редакторы: Игорь Ким, Анна Китаева, Данил Перцов
Музыкальный редактор: Виктор Пушкар
Эпистолярный редактор: Трурль
Верстка: Дмитрий Василенко
Художник: Федор Сергеев
Корректор: Елена Харитоненко
Дизайн обложки: © студия «J.K.™ Design», Н. Литвиненко

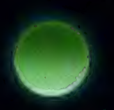
Руководитель отдела маркетинга: Ирина Савиченко
Руководитель отдела рекламы: Нина Вертебная
Сбыт: Елена Семенова
Экспедирование: Михаил Ковальчук
Представители Издательского дома:
Днепропетровск: Игорь Малахов, тел.: (056) 233-52-68, 724-72-42, e-mail: malakhov@hi-tech.ua
Донецк: Begemot Systems, Олег Калашник,
тел.: (062) 345-06-25, 345-06-26, e-mail: kalashnik@hi-tech.ua
Львов: Андрей Мандич,
тел.: (0322) 95-41-82, e-mail: mandych@hi-tech.ua
Харьков: Вячеслав Белов (viacheslavb@ua.fm)
Техническая поддержка: ISP «IT-Park»
Печать: типография «Имидж Принт», г. Киев
Цена договорная.

"Магнолія - ТВ" представляє: телеканал надзвичайних новин









Тільки для людей з міцними нервами! -Подробиці на сайті
www.magnolia-tv.com